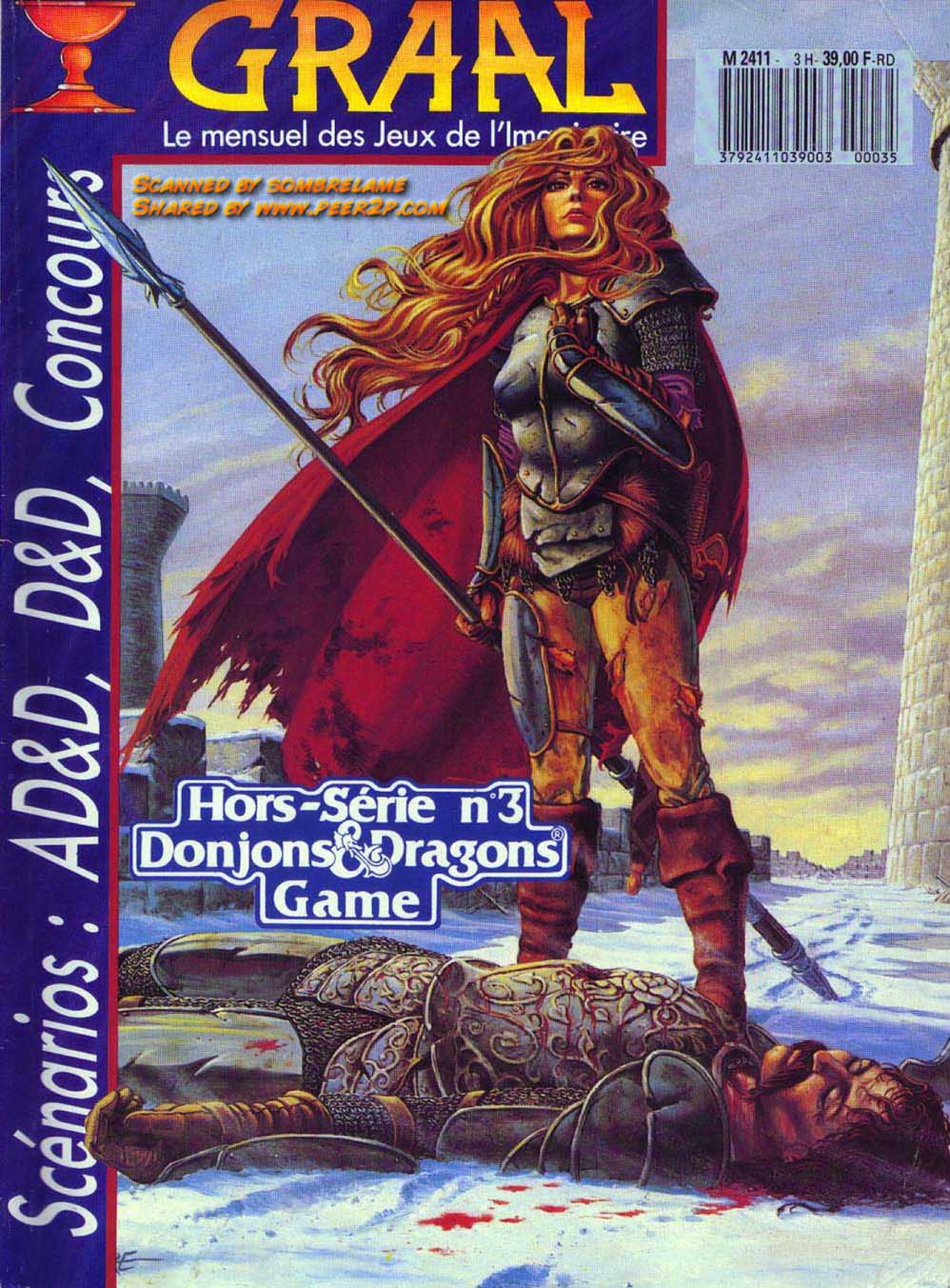


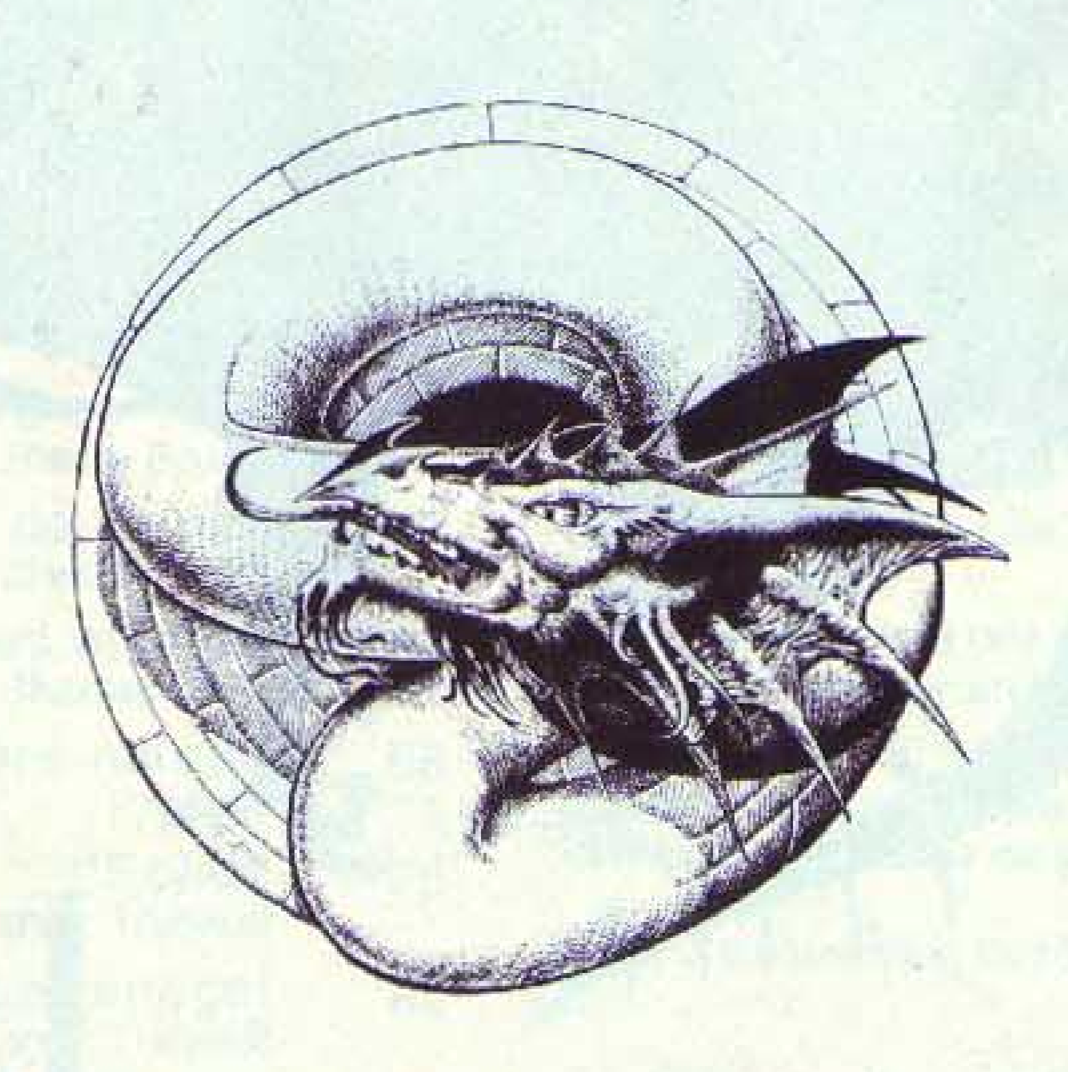
GRAAL
Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire
M 2411 - 3 H - 39,00 F-RD
3792411039003 00035
SCANNED BY SOMBRELAME
SHARED BY WWW.PEER2P.COM
Scénarios : AD&D, D&D, Concours
Hors-Série n°3
Donjons&Dragons®
Game

GRAAL Hors - Série n° 3

Hors-Série n°3 Donjons & Dragons® Game

Règles de base D&D

Règles avancées AD&D



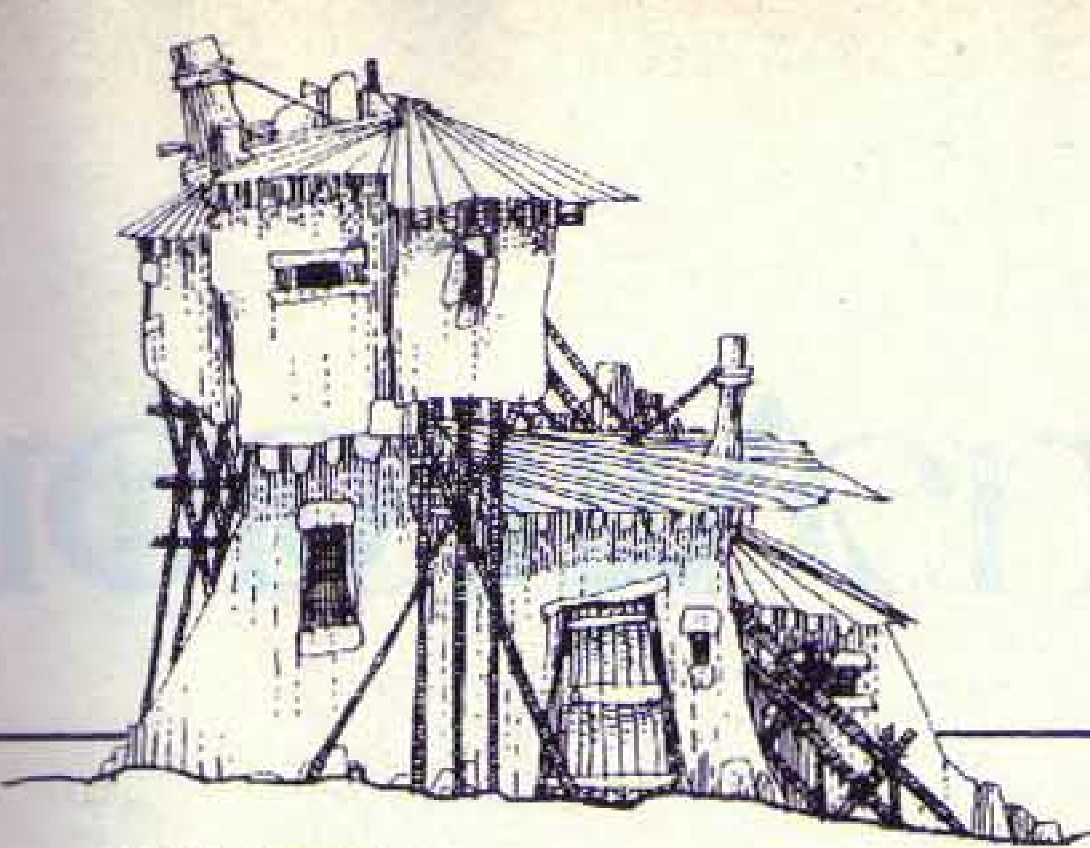
Octobre 1989


CAMPAGNE POUR AD&D ET STORMBRINGER
Embarquez pour une traversée fantastique à bord du plus grand navire qui ait jamais cinglé les océans ! Ses mâts s'élèvent comme des montagnes, sa proue comme une falaise sur les flots déchaînés. Découvrez des secrets que même les habitants ignorent.
Je commande numéro(s) du numéro spécial de GRAAL consacré au Vaisseau-Monde, au prix de 84F l'exemplaire.
NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
LE VAISSEAU MONDE

SOMMAIRE

La suite la prochaine fois...


GRABUGE 89



edito

Avertissement :
Tout au long de ce Hors-Série, le terme "Donjons & Dragons" désigne aussi bien la version avancée des règles (AD&D) que la version de base (D&D). Les "puristes" sont ainsi prévenus.

Remerciements :
Toute l'équipe rédactionnelle de Graal tient à remercier tous ceux qui ont accepté de collaborer à l'élaboration de ce hors-série, parfois dans des conditions difficiles, mais toujours dans la bonne humeur.
Un merci tout particulier cependant à l'attention de toute l'équipe de TSR Inc. qui, outre-atlantique, a mis à notre disposition la totalité de ses archives, ainsi qu'à Transecom pour son aide précieuse.

GRAAL, *le mensuel des jeux de l'Imaginaire.*
HS n°3. Octobre 1989. Publié par Socomer *Editions*, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 35 rue Simart, 75018 Paris.
Tél. de la rédaction : 48.43.72.81.

Directeur de la publication : Alain Richard
Directeur adjoint : Didier Jacobée
Directeur commercial : Daniel Nomballais

Rédacteur en chef : Alexis Lang
Assisté de : Serge Olivier

Maquette : Philippe Jouan, Olivier Massebeuf
Illustrateurs : Olivier Frot, Stéphane Truffert, Grabuge, Gem Scorpio, Olivier Massebeuf, Carl Crithlow, Keith Parkinson, Jeff Easley.
Couverture : Larry Elmore

Conception et réalisation : Euro*Média*, 102 Av. des Champs-Elysées, Paris Tél.: 42.55.81.81
Photogravure : Ph. des Plantes, Paris. Impression : Berger-Levrault, Toul. Distribution : NMPP
Dépôt légal : octobre 1989 Commission paritaire : 69630
DELTA PRINT SERVICES Photogravure 42 55 66 55

Ce numéro est un hommage à Donjons & Dragons et à son créateur, Gary Gygax.
Il ne s'agit pas d'un hommage solennel et figé : ce serait tout à fait contraire à l'esprit du jeu ! Gary Gygax et son équipe nous ont donné le jeu de rôle, à nous d'en explorer librement les possibilités, d'en chercher les limites et même, de le **PERVERTIR** à l'occasion...

Philippe Alliot et Stéphane Truffert s'y emploient en greffant un astucieux système de **CARTES** sur les règles d'AD&D. Hérésie ? Peut-être. Il n'empêche que le système marche ! Il vous permettra de localiser les blessures au cours des combats, sans calcul mental, ni tables de résolution, ni aspirine.

PLUS RIGOUREUX, Francis Pacherie n'hésite pas à utiliser tables et dés pour simuler la cueillette des groseilles sauvages avec précision et réalisme.
Jean-Charles Vidal nous emmène visiter les égouts avec un scénario particulièrement sordide. Il signe également un jeu-test : "êtes-vous un orc ?" qui vous réserve peut-être des surprises...

LES ORCS, nous aimons bien ces petites bêtes à la rédaction de Graal. Il faut dire que pendant les nuits blanches qui précèdent le bouclage, nos bureaux ressemblent beaucoup à leurs cavernes : désordre, odeur de transpiration, mégots écrasés et vaisselle sale... Donc, rien d'étonnant si nous consacrons aux orcs, gobelins et assimilés une aide de jeu fort bien documentée.

Dans une veine plus classique, Franck Thibault nous propose une nouvelle classe de personnage : **L'EOLIDE**, seigneur des vents et des tempêtes.
Et ce n'est pas tout : Graal a le plaisir d'accueillir un hôte de marque : **THRUD LE BARBARE**. Anglais et Américains l'apprécient depuis de longues années et ses aventures, ô scandale, n'étaient toujours pas traduites en français ! C'est aujourd'hui chose faite : trois pages de BD vous attendent dans ce numéro, et la suite dans Graal mensuel à partir d'Octobre.

A.L

Au co

LES TEMPS HEROIQUES

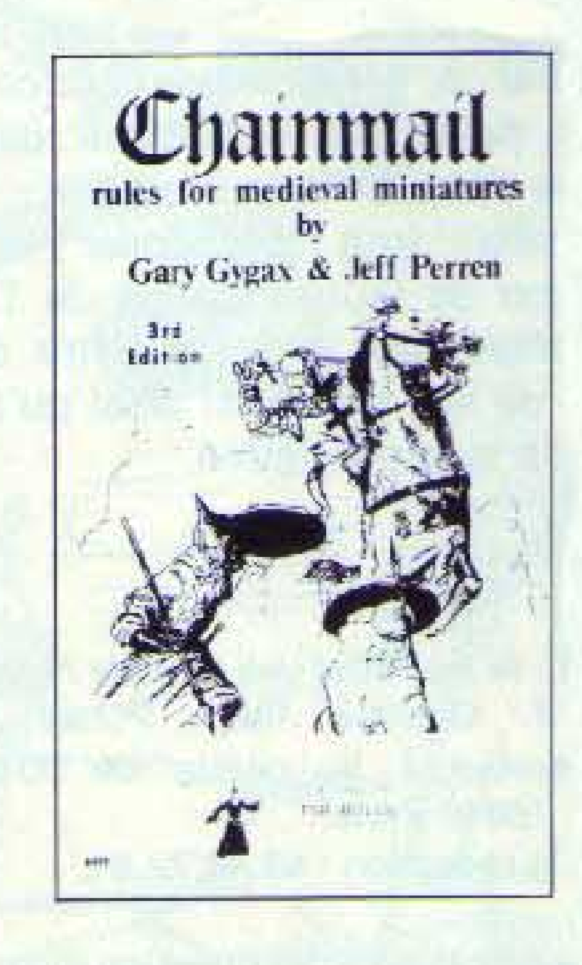
Gary Gygax fit jouer chez lui la première partie de tous les temps, à sa femme Elise, son fils Earnie et son ami Robert Kuntz, qui étaient respectivement clerc, magicien et guerrier. A la deuxième séance vinrent s'ajouter Terry Kuntz et Don Kaye. Dès le lendemain de cet événement, les amis de Gary Gygax l'appelaient à trois heures du matin pour lui demander des précisions sur les règles (phénomène qui s'est perpétué et que l'auteur de ces lignes vérifie encore de nos jours).

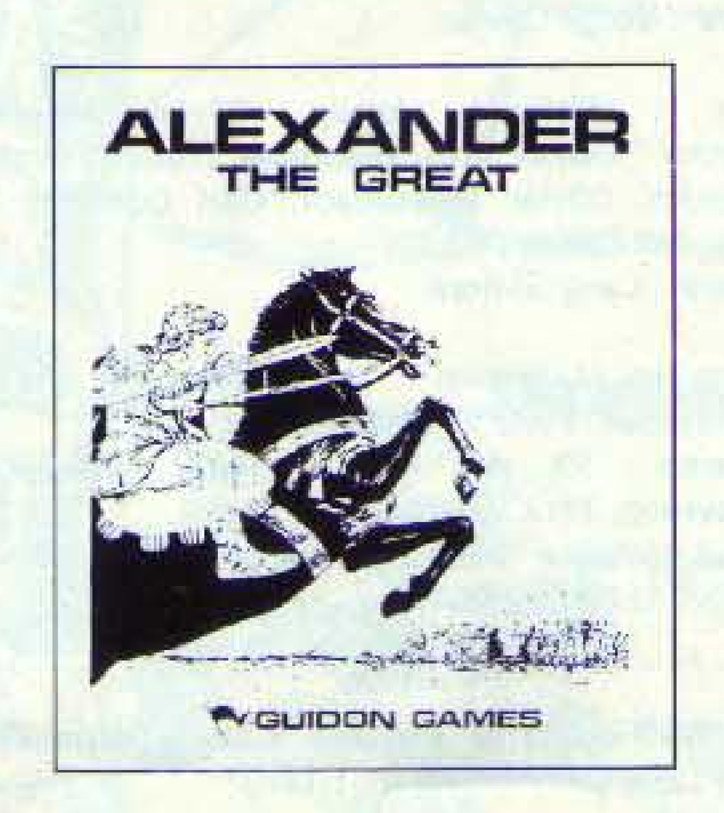
Les participants décrivent ces moments qu'ils ont eu la chance de vivre comme une expérience toute nouvelle et très "exciting". Dialogue entre le journaliste de GRAAL et les pionniers :
"Aviez-vous peur ?"
Earnie Gygax : "Non !"
Gary Gygax : "Menteur !"

G. Gygax a eu la gentillesse de nous montrer son premier scénario, le premier module de tous les temps. Il est écrit à la main sur du papier déjà jauni. Les notes sont très brèves mais les plans tracés sur du papier quadrillé sont déjà d'une complexité impressionnante. G. Gygax a écrit son premier "donjon" en deux semaines et il comportait déjà huit niveaux.

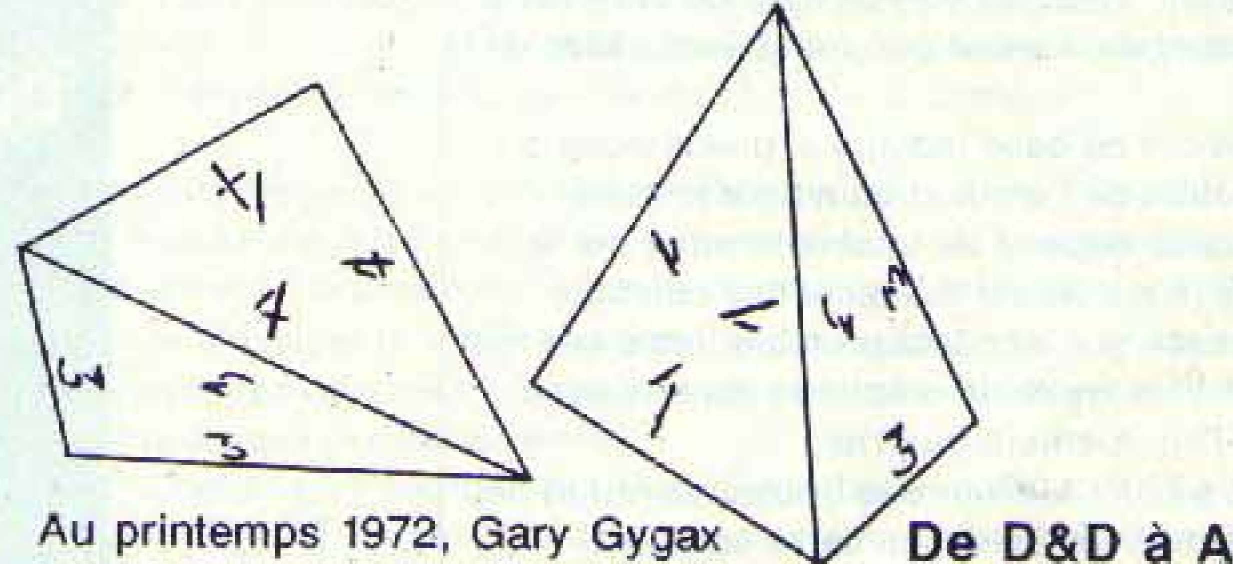
Le groupe des passionnés s'élargit très vite et dans les premiers temps ils jouaient cinq fois par semaine (pour tomber à une fois toutes les deux semaines à l'époque TSR). Gygax ne faisait pas que "masteriser", il jouait aussi beaucoup. Mordenkainen est de ses personnages celui qui a atteint le plus haut niveau : le dix-huitième. Certains sorts des règles portent les noms des magiciens qui les créèrent : c'est le cas de Mordenkainen mais aussi de Bigby et de Tenser (un personnage d'Earnie Gygax).

Une foule d'anecdotes émaille les premières parties de Donjon. En voici une. Lord Robilar, le personnage de Rob Kuntz avait comme suivant un orque fidèle, Quiz, qui possèdait six points de vie. Il arriva que toute la compagnie soit mise hors de combat par un ogre et que seul l'orque, héroique, tienne tête au monstre et finisse par extraordinaire à le terrasser. Gary Gygax décida donc de faire monter Quiz en niveaux. Plus tard les personnages allèrent explorer le Temple du Mal Elémentaire. Robilar demanda à son orque de l'attendre à l'extérieur et lui confia la garde de son tapis volant. Mais, laissé longtemps tout seul sans rien à manger et dans le froid, Quiz découpa un rond dans le tapis volant et s'en fit un poncho.
"Je détruisais les objets magiques avec jubilation... Je n'aimais pas que les personnages aient trop d'objets magiques" conclut Gary Gygax.





mmencement était le JEU...



Dans les années soixante, un américain du nom de *Gary Gygax*, passionné de jeux, pratique différents wargames, dont certains avec figurines. Il a l'idée d'introduire dans le wargame des créatures fantastiques (elfes, nains, orques...) inspirées du *Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien. Avec des amis, Gary Gygax crée une association, TSR, qui publie en 1969 les règles d'un wargame pour figurines médiévales, puis, en 1971, un supplément "fantasy", c'est-à-dire des règles adaptées aux créatures fantastiques. Ce dernier jeu est signé Gary Gygax et Jeff Perren et porte le titre de *Chain Mail*.

Progressivement, les personnages représentés par les figurines prennent plus d'importance, s'individualisent et deviennent moins nombreux. Les champs de bataille sont remplacés par des souterrains que les personnages explorent et où ils affrontent de nombreux dangers. Les joueurs peuvent incarner des aventuriers (magiciens, guerriers...) et des monstres ou des créatures fantastiques.

Au printemps 1972, Gary Gygax invente un nouveau jeu auquel il fait jouer sa famille et ses amis. TSR, devenue entretemps une société, publie le jeu complet en 1974. Signé par Gary Gygax et Dave Arneson, il est fabriqué de façon artisanale. Ainsi est né *Dungeons & Dragons*.

Pour la petite histoire : la société *Avalon Hill* refusa le jeu, comme la maison de disque DECCA avait refusé d'engager les Beatles. Tout le monde ne sait pas reconnaitre le génie naissant !

La première version de *Dungeons & Dragons* se compose de trois livrets intitulés *Men & Magic*, *Monsters & Treasure* et *Underworld & Wilderness Adventures*. C'est la première apparition de l'idée géniale et révolutionnaire de "Jeu de Rôles", après laquelle plus rien ne sera jamais tout à fait pareil dans l'univers des jeux.

Ainsi est né le Jeu de Rôles, ainsi est né Donjons et Dragons, qui n'allait cesser de se développer, de croî tre et de prospérer.

De D&D à AD&D

Après les trois premiers livrets de D&D, viennent en 1975 et 1976, quatre suppléments :

- *Greyhawk*, le premier monde de campagne de l'histoire des Jeux de Rôles, par G. Gygax.
- *Blackmoor*, qui contient les premiers personnages de moines et le célèbre château de Blackmoor, par D. Arneson.
- *Eldritch Wizardry*, un supplément sur la magie, et *Gods, demi-Gods & Heroes*, qui traite de la Mythologie et des dieux, par Robert Kuntz et James Ward.

Puis, ce fût la naissance de *Advanced Dungeons and Dragons*. Créé par Gary Gygax, AD&D est plus riche que D&D et ouvre de nouvelles possibilités. Il est destiné à satisfaire les plus exigeants des joueurs de D&D, mais n'en constitue pas moins un jeu indépendant.

Gary Gygax publie d'abord le *Monster Manual* car il peut rapidement rédiger et rassembler des textes courts pour chaque monstre. Le Monster Manual est le premier ouvrage de l'histoire des jeux de rôles se présentant sous la

INFLUENCE DU WARGAME

Chainmail est un wargame avec figurines, mais on y découvre déjà en germe, surtout dans le supplément "fantasy", les éléments constitutifs de Donjons & Dragons. Par exemple, voici certaines des créatures qu'on y trouve: halflings, pixies et sprites, kobolds et gobelins, elfes et orcs, ogres et trolls, géants, lycanthropes et dragons, treants et rocs, coquatrices et chimères, araignées géantes, nains et gnomes, loups géants, wights, goules et zombies, élémentaux, etc. Sont aussi présents les magiciens (en cinq subdivisions), les héros et les super-héros.

Chainmail comporte aussi une règle de combat individuel dont l'esprit n'est pas très éloigné de Donjons & Dragons et des tables de combat qui préfigurent celles de son descendant.

La table de combat de base indique si une attaque a tué ou non en fonction de l'arme et du type d'armure concernés. Le résultat dépend du total déterminé par le tirage de deux dés (à six faces). La table des combats fantastiques est basée sur le même principe, mais elle met en regard les différents types de créatures les uns avec les autres, et non l'équipement guerrier.

Les magiciens peuvent lancer des boules de feu et des éclairs et une liste, non limitative, de seize sorts est fournie. Le dernier paragraphe des règles range les différentes créatures en trois catégories selon leurs prédispositions pour la Loi, le Chaos ou la Neutralité. Ca ne s'appelle pas encore l'alignement, mais ca n'en est pas loin.

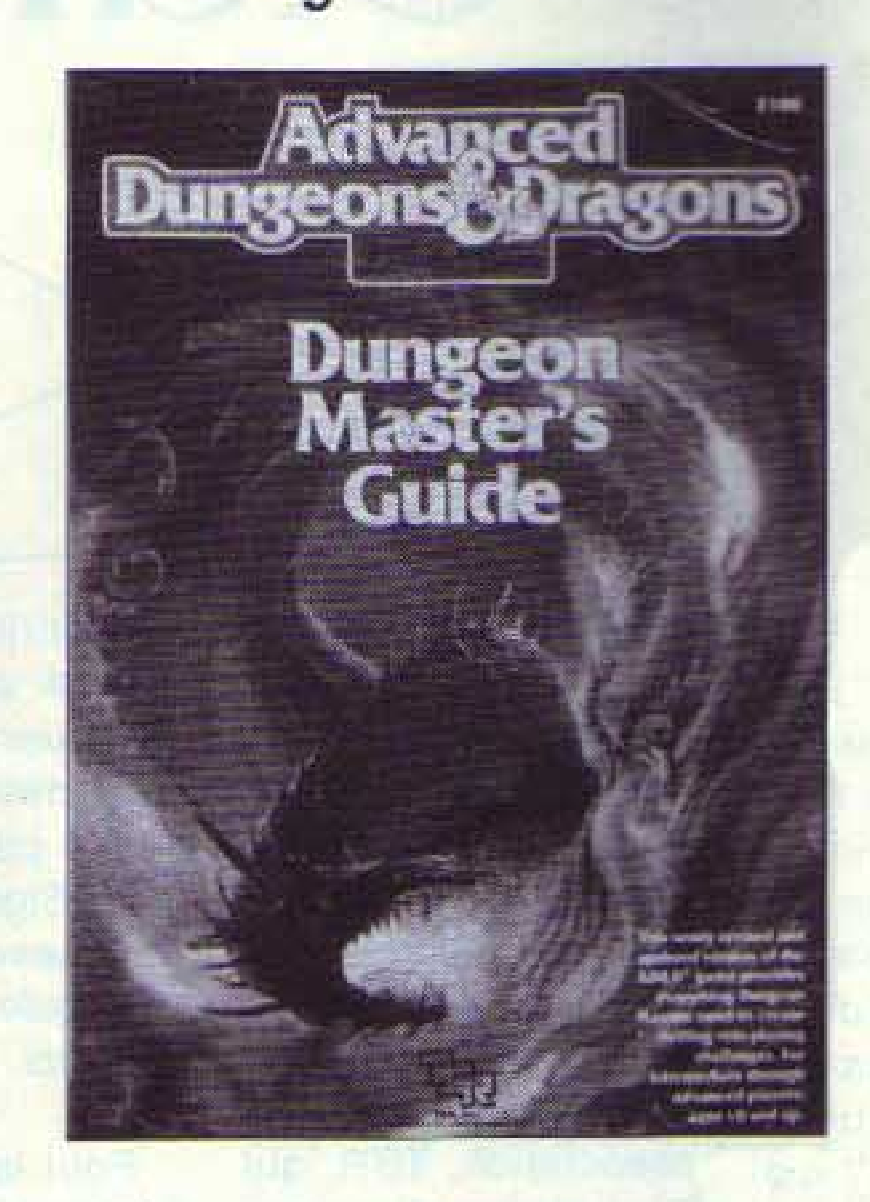
Donjons & Dragons est donc né de Chainmail, ce qui explique l'importance du combat et la place consacrée aux règles sur les machines de guerre et les dommages faits aux constructions ou au navires dans la première édition du Guide du Maître.

De même, on comprend pourquoi les PJ sont entourés de compagnies nombreuses, formées de mercenaires, de serviteurs et de suivants. Une grande importance est donnée aux plans, aux cartes de trésor, à la tactique, à la ruse, au trucs et aux pièges ("tricks and traps"). Les anciens donjons sont des complexes souterrains à explorer : des couloirs et "une pièce, un monstre, un trésor" ("la règle des trois unités" du jeu de rôles).

Les origines de Donjons et Dragons expliquent également les caractéristiques bien différenciées des différentes classes et races de personnages qui restent aujourd'hui encore un des traits caractéristiques du jeu. Elles lui donnent sa couleur et sa saveur, et restent marquées dans "l'inconscient collectif" de tous les joueurs. Les autres particularités de la première version se sont estompées et fondues dans un système de jeu qui favorise le "roleplaying", les scénarios à l'intrigue bien construite et des règles de simulation complètes et cohérentes.

Mais les traces des origines demeurent. Et puis, n'est-il pas agréable de retourner dans un bon vieux donjon pittoresque et plein d'inventions ? Si de plus les joueurs pratiquent un roleplaying talentueux que demander de plus ?

"Chainmail est un wargame avec figurines mais on y trouve déjà en germe les éléments constitutifs de Donjons et Dragons"





forme d'un livre grand format, à couverture cartonnée rigide, présentation qui connaîtra le succès que l'on sait. Paru en 1977, le Monster Manual contient la description de monstres apparus dans the Dragon, the Strategic Review, Blackmoor et Greyhawk, plus la version AD&D des monstres D&D, et quelques nouvelles créatures.

Les autres livres de AD&D se succèdent avec la même présentation au rythme d'un par an. Le *Player's Handbook* (Livre des Joueurs) sort en 1978 et le *Dungeon Master's Guide* (Guide du Maître de Donjon) en 1979. La parution de chacun de ces trois livres est un événement exceptionnel. Sans exagérer, on peut dire qu'ils demeurent, et pour toujours, les trois piliers du Jeu de Rôle.

Entre ces livres, Gary Gygax publie, "pour se reposer", les premiers scénarios de AD&D. Ils sont devenus des classiques de l'âge d'or du Donjon. Qu'il s'agisse de la série des *Géants* (Steading of the Hill Giant Chief, etc), de *Descent into the Depths of Earth* ou du fameux *Tomb of Horrors*, ces scénarios sont tous de haut niveau : de 8 à 14.

AD&D est lancé. Son expansion se poursuit, jalonnée par la parution de nouveaux livres de références. En 1980, parait le *Deities and Demigods*, écrit par James Ward et Robert Kuntz, suivi la même année d'une deuxième édition où sont supprimées, pour des raisons de propriété littéraire, les mythologies de Menilbonë et de Cthulhu. La première édition du Deities est devenue une pièce de collection introuvable en France. On peut encore s'en procurer quelques rares exemplaires aux USA. Ils s'y vendent plusieurs centaines de francs au cours de ventes publiques. Le Deities and Demigods sera réédité en 1984 sous le titre *Legend and Lore*.

L'OEUVRE D'UN HOMME

Doué d'une prodigieuse imagination, Gary Gygax est un immense lecteur et un amateur passionné de jeux. Pourquoi tous les jeux ont-ils un début, une fin et un but unique ? Il décide de créer un jeu qui serait comme la vie, un jeu qui échapperait à toutes les contraintes, un jeu illimité aux possibilités infinies ; un jeu dans lequel il utilisera les resources de sa culture encyclopédique, lui qui s'est intéressé à l'histoire et aux mythologies.

Les enfants qui jouent sont libres de tout faire, de tout exprimer, de tout imaginer. Les évolutions des joueurs d'échecs sont définies avec une rigueur absolue, sans possibilité d'arbitraire. Pourquoi ne pas créer un jeu qui aurait à la fois la liberté du jeu des enfants et la précision des échecs. Peut-être est-il possible d'expliquer ainsi la génèse de Donjons & Dragons.

Mais Gary Gygax n'est pas le seul inventeur du jeu de rôles. Nous savons très peu de choses de Jeff Peren et de Dave Arneson, les cosignataires, respectivement, de Chainmail et de l'édition originale de Donjons & Dragons et il est difficile d'évaluer leur contribution. Ne souhaitant pas prendre une part qui ne nous revient pas dans des polémiques de paternité, nous nous bornerons à signaler quelques points de repère.

Pour Chainmail, il semble que Gary Gygax ait eu une part prépondérante et que le supplément "fantasy" soit principalement, sinon exclusivement, son oeuvre.

Concernant le rôle de Dave Arneson dans la création de Donjons & Dragons, on peut faire les remarques suivantes. Arneson n'apparait pas dans Chainmail, qui est vraiment l'ancêtre de D&D. Les règles avancées de Donjons & Dragons ne sont vraiment l'oeuvre que d'un seul homme : Gary Gygax. Notre sentiment profond - renforcé par l'histoire des débuts du jeu (premiers scénarios écrits par Gygax, premières parties organisées par lui sans Arneson) et la suite de l'évolution, l'influence de la personnalité de G. Gygax qui transparait dans les créations et tout un ensemble d'indices - est que l'apport de Gary Gygax dans le premier Donjons & Dragons est prépondérant.

Quoiqu'il en soit, Donjons et Dragons s'enrichit de l'apport de nombreux créateurs, chacun apportant sa pierre à l'édifice.

Le Développement de AD&D

En 1981, sort le *Fiend Folio*, compilation de monstres réalisée par la branche anglaise de TSR. A des degré divers, les cinq ouvrages précités deviendront tous des livres cultes. Suivent le *Monster Manual 2* en 1983 et l'*Unearthed Arcana* en 1985, qui apporte beaucoup d'éléments enrichissants. Malheureusement, les nouvelles classes de personnages issues de l'UA créent, du moins à petits et moyens niveaux, une rupture dans l'équilibre du système soigneusement préservé jusqu'alors. De ce point de vue, l'Unearthed Arcana constitue une variante du jeu.

Puis vient l'*Oriental Adventures* (1985) signé Gary Gygax mais rédigé par David Cook et conçu en grande partie par le français François Marcela Froideval. Ce livre est une version de AD&D dans une ambiance extrême-orientale, plus japonaise que chinoise et préfigure déjà des éléments de la 2° édition.

En 1986 parait le *Dungeoneers Survival Guide*, par Douglas Niles, qui contient de nombreuses idées intéressantes et de multiples indications sur les milieux souterrains. Le *Wildernes Survival Guide*, par Kim Mohan, parait la même année. C'est l'équivalent du livre précédent pour les "extérieurs", avec des conseils pour la création de mondes de campagnes.

"ROLE PLAYING GAMES ARE HERE TO STAY"

Les responsables de TSR croient en l'avenir du jeu de rôles et vont continuer à fond dans cette voie. En 1990, TSR va publier de très nombreuses nouveautés dans la gamme Donjons & Dragons. Le principal axe de développement sera la campagne des Royaumes Oubliés,avec une vingtaine de nouveaux modules environ. Autres parutions notables :

- un supplément de 128 pages pour AD&D deuxième édition, deux nouveaux Monstruous Compendiums, l'un pour Dragonlance, l'autre pour Greyhawk.
- une boîte basée sur les modules Ravenloft et qui sera le point de départ d'une série de suppléments (ambiance horreur gothique).
- un recueil de monstres pour *Spelljammer* (nouveau et très intéressant donjon se déroulant dans l'espace), une nouvelle boîte D&D, dont le contenu est pour l'instant secret et sept nouveaux modules pour D&D.
- plus quelques surprises que nous ne pouvons pas encore dévoiler.

Les Donjons sur micro se développent chez SSI, une autre série va sortir chez Nitendo, la parution des romans se poursuit et des bandes dessinées paraitront au rythme de cinq par mois chez DC Comics. Enfin, le calendrier 1990 sera un calendrier "Dragonlance".

En 1987 est publié l'excellent *Manual of the Planes*, de Jeff Grubb, dont on rêvait depuis l'appendice du Player's Handbook consacré au sujet et qui décrit enfin ce qui se passe dans les différents plans ! Dans le même temps, TSR publie une profusion de modules pour AD&D et D&D.

L'évolution de D&D

D&D ne reste pas simplement la version de base de AD&D mais poursuit son évolution propre. En 1977, parait une nouvelle édition du jeu, sous la forme d'une boîte intitulée *Dungeons & Dragons Basic Set*. Elle contient le Basic Game Book, qui est alors également disponible séparément. Le Basic Set est remanié et réédité en 78, 81 et 83, différents membres de l'équipe TSR se succédant pour le réviser.

En 1983 est éditée une extension du Basic Set : le Set 2 : *Expert Rules* (Règles Expert). Puis, dans les années suivantes, encore de nouvelles extensions : les *Companion Rules* en 1984, les *Master Rules* en 1985 et les *Immortals Rules* en 1986. La dernière édition du Basic Set et l'ensemble de la série sont réalisés sous la direction de Franck Mentzer. Le principe est de rendre D&D plus facilement accessible pour les non-initiés et de guider les joueurs dans leur progression. En effet, chaque boite introduit de nouvelles règles et de nouvelles informations, correspondant au niveau des personnages. On aboutit finalement à un système très complet, assez différent de AD&D, surtout dans la progression des personnages qui atteignent très vite de hauts niveaux. Il reste cependant facile de passer d'un système à l'autre.

Le Monde de Donjons & Dragons

Le monde de Donjons & Dragons repose sur une gamme extraordinairement complète et renouvelée en permanence, comprenant:

- des boites de jeu de niveaux progressifs.
- une collection de livres.
- des mondes de campages : parution du World of Greyhawk, de Gary Gygax, en 1983, puis de la série des *Forgotten Realms* (Royaumes Oubliés) pour AD&D et des *Gazetteers* (Chroniques) pour D&D.
- des dizaines de scénarios.
- de nombreux accessoires et aides de jeu : écrans, plans de sol, feuilles de personnage...
- des revues spécialisées : the Dragon et *Dungeon*.
- des romans.
- des dés, des calendriers, des figurines et produits divers fabriqués sous licence TSR par des sociétés spécialisées : bandes dessinées, jeux informatiques, films, T. shirts, gadgets, etc.

Des auteurs talentueux ont collaboré à cette oeuvre. Parmi eux, Tracy Hickman mérite une mention particulière pour son scénario *Ravenloft*, la série du *Désert de la Désolation* et la grande campagne de *Dragonlance*.

Les choses en étaient là quand, vingt ans après Chainmail, dix-sept ans après le début de D&D, douze ans après celui d'AD&D, s'annonça un grand événement...

La deuxième édition d'AD&D

La deuxième édition remplit un double objectif : résoudre tous les points litigieux débatus depuis des années et enrichir le système de jeu, en intégrant notamment les meilleurs éléments de l'Unearthed Arcana et de l'Oriental Adventure : nouveaux sorts, compétences, spécialisation des guerriers, etc.

Concrètement, la deuxième édition se caractérise par une refonte des trois "piliers du jeu" : le Player's devient plus gros que le Master's qui ne contient plus que les informations strictement réservées au MJ. Quant au Monster Manual, il se présente désormais sous la forme d'un classeur et change son titre en "Monster Compendium". Soulignons qu'il n'existe aucune contradiction entre les deux versions et qu'un joueur peut passer instantanément de l'une à l'autre. Achetez donc la deuxième édition pour sa clarté et sa précision et replongez vous de temps en temps dans la première, pour le pitoresque de ses imperfections.

Jean Brunie

resultat du test :

Etes-vous un Orc ?



20 POINTS

Vous êtes pour ainsi dire parfait. Votre dieu vous tient pour un des meilleurs parmi les meilleurs. Il n'hésitera pas à faire appel à vous pour la prochaine croisade car il connait votre foi et votre ferveur à imposer le bien, à coups d'épée s'il le faut. Vous êtes un de ces paladins de légende dont les grandmères content les exploits à leur progéniture émerveillée. C'est très bien, mais des gens mal intentionnés diront que vous en faites trop et que tout bien considéré, vous êtes à moitié fou...

ENTRE 19 ET 13 POINTS

Contrairement à votre collègue du paragraphe précédent il vous manque un petit quelque chose pour faire de vous un futur canonisé. Toutefois vous n'avez pas démérité ! Les gens comme vous sont rares par les temps qui courent et votre congrégation (ou votre famille) n'a pas à rougir de vous. Avec quelques efforts vous atteindrez la perfection.

ENTRE 12 ET6 POINTS

De deux choses l'une : ou bien vous vous imaginiez être un modèle de probité et dans ce cas c'est raté (le trajet est long et semé d'embûches pour parvenir à votre but !), ou bien vous n'aviez aucune illusion et dans ce cas vous êtes finalement une personne plutôt agréable à vivre, tant que l'on ne vous marche pas sur les pieds. Vous appréciez les plaisirs de la vie et ne sombrez pas dans la bigoterie des deux catégories précédentes. En définitive vous essayez d'être toujours du bon côté du manche mais vous n'êtes pas une crapule pour autant.

ENTRE 6 ET 1 POINTS

Si vous êtes paladin, vous le cachez bien : toutes nos félicitations pour votre remarquable don de dissimulation ! Mais nous vous imaginons plutôt voleur ou assassin (plus par paresse que par vocation réelle). Votre honnêteté est nulle et votre sens des conventions sociales dangereusement bas ; par contre vous savez rester en vie et faire porter le chapeau aux autres.

0 POINT OU MOINS

Vous êtes sale, méchant, bête, ivrogne, vous sentez mauvais, vous cognez les petites vieilles pour leur voler leur sacs, vous mangez des enfants à l'occasion, vous rotez à table, vous violez les filles de vos hôtes, vous volez leur argenterie, vous offrez des caramels mous à la sortie des écoles, vous mentez comme un arracheur de dents, vous ne vous lavez que sous la torture, vous traversez en dehors des passages cloutés, vous poignardez dans le dos, vous êtes laid à faire fuir, vous puez de la gueule, vous êtes lâche, veule et même un peu crétin ; bref en un mot comme en cent :

vous êtes un orc !

Jean-Charles Vidal

C'EST LOIN,

Notre envoyé spécial aux USA a rencontré Gary Gygax et les responsables de TSR. Il nous ramène une ample moisson de révélations exclusives et d'informations confidentielles !

STATISTIQUES.

Un milion d'américains jouent régulièrement aux jeux de rôles. On estime que 10% des américains savent ce qu'est un jeu de rôles et que 20% en ont entendu parler.

VERTIGE...

En quatre mois, il s'est déjà vendu deux cent cinquante mille exemplaires de la deuxième édition du Player's AD&D. Pour la première édition, les chiffres sont mal connus : entre cinq et dix millions d'exemplaires, suivant les estimations.

LE RETOUR DE GARY GYGAX

En ce moment, Gary Gygax ne joue plus (*"Je recommencerai dans environ deux ans"*, nous a-t-il dit) car il travaille à un grand projet. De quoi s'agit-il ? Le secret est pour le moment absolu. Tout ce que l'on sait, c'est qu'il y aura un nouveau système de jeu qui incluera la campagne que G. Gygax a menée pendant quinze ans. Pour les connaisseurs, précisons que cette campagne n'est pas *"Greyhawk"*. Gygax n'a pas masterisé Greyhawk, il y a seulement introduit quelques éléments de sa propre campagne, laquelle n'a jamais été publié dans son intégralité.

Selon un proche de Gygax, cette création *"éclipsera tout ce que Gary a fait jusqu'à présent !"* On parle même de produits dépassant largement le domaine du jeu traditionnel. Toutes les spéculations sont permises...

Le premier élément à paraître sera toutefois classique : un scénario de 128 pages pour jeu de rôles fantastique.

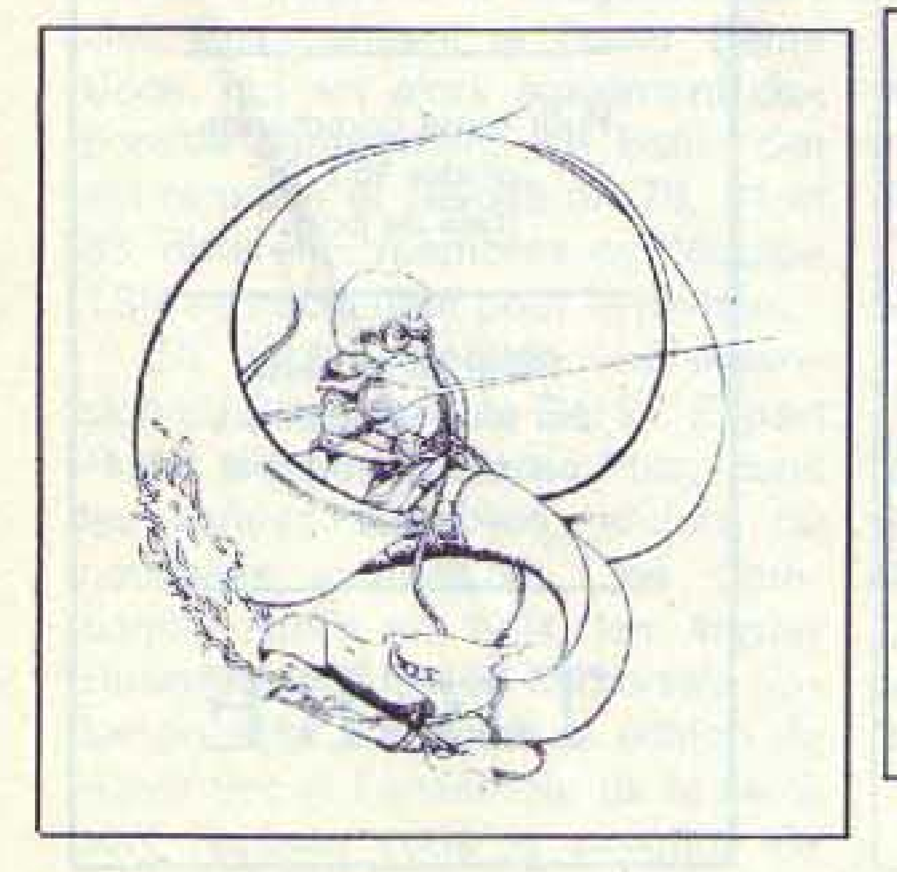
GARY GYGAX CHEZ LUI

Nous avons eu la chance d'être reçus par Gary Gygax et de nous entretenir longuement avec lui. Nous le remercions de la simplicité, de la spontanéité et de la gentillesse de son acceuil.

Gary Gygax est un homme simple et jovial, d'âge mûr, avec une drôle de barbichette grise et un ventre légérement rebondi. Derrière ses grosses lunettes, ses yeux pétillent de malice. Gary Gygax semble à la fois très calme et en pleine effervescence, ou plutôt, son activité créatrice est maîtrisée et sereine. Au cours d'une conversation, il trouve le moyen d'écrire pour nous un résumé de l'histoire de *Donjons & Dragons*, d'inventer un petit jeu de hasard style "machine à sous" et de nous y faire jouer (ceci à l'occasion de la découverte de dés à impressions de fruits dans une boîte de Donjons où ils étaient arrivés Dieu sait comment...). Bref, G. Gygax semble avoir une idée à la minute, faculté étonnante qui se double chez lui d'une grande puissance de travail. Il est remarquable de voir qu'il est resté très joueur et semble toujours prêt à trouver une occasion de s'amuser.

LES TRESORS DE GARY GYGAX

Dans le bureau de Gygax est accrochée la peinture originale de la couverture de la toute première édition du Player's. Une profusion de livres et de documents de travail déborde de chaque tiroir. Mais, avec la complicité de son fils Earnie, Gygax est capable de retrouver dans ce fouillis tous les trésors de l'histoire de Donjons & Dragons: de *Chainmail* au premier numéro de *Dragon*, en passant par l'édition originale du *Deities* et la version australienne de *Dungeon* (un jeu de plateau familial conçu pour amener le grand public vers l'univers de Donjons & Dragons).

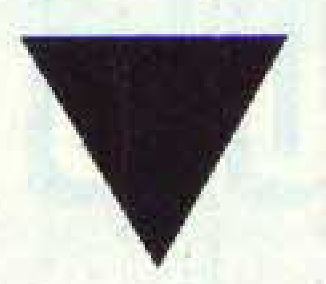


LAKE GENEVA, BERCEAU DU JEU DE ROLE

C'est à Lake Geneva ("le Lac de Genève"), dans l'état du Wisconsin, que tout a commencé : la résidence de Gary Gygax et le siège de TSR se trouvent dans cette petite ville de cinq mille habitants. A la fin du siècle dernier, Lake Geneva était le lieu de villégiature de grandes familles américaines comme les Rockfeller. De somptueuses demeures, construites sur les berges d'un lac, témoignent de cette époque. Lake Geneva reste une ville charmante, avec ses maisons de bois entourées de pelouses dans le style américain traditionnel. On comprend que son calme et la vue apaisante du très beau lac soient propices à la création dans la sérénité.

Nous avons vu l'ancienne maison de Gary Gygax, où eurent lieu les débuts héroïques de Donjons & Dragons (l'essentiel des parties se déroulait dans la cave). Gary Gygax habite maintenant une grande demeure au bord du lac et possède une autre maison en ville qui lui sert de bureau.

L'AMERIQUE ?



DES ET FIGURINES

Gary Gygax et sa joyeuse bande trouvèrent les premiers dés "polyédriques" dans une école locale. Ils y étaient utilisés pour l'étude des probabilités et des formes géométriques. Un assortiment comprenant un D4, un D6, un D8, un D10, un D12, et un D20 coûtait 3,50 dollars. Le fournisseur fut rapidement submergé par la demande.

Les premières figurines d'*Heroic-Fantasy* furent bricolées à partir de figurines en plastique "made in Hong-Kong". Les dinosaures furent transformés en dragons et une tortue devint... la bulette !

70 % des américains n'ont jamais entendu parler du jeu de rôle - Gary Gygax a une idee par minute. - Ses nouveaux projets sont "top-secret" - Ernest est le deuxième prénom de Gary Gygax - le fils de Gygax s'apele Ernest lui aussi, mais tout le monde l'appelle Earnie - les dés à quatre, huit, dix, douze, et vingt faces existaient avant le jeu de rôle.

GYGAX CORDONIER

La légende dit que G. Gygax était cordonnier. Elle n'est pas très éloignée de la vérité : Gygax travaillait dans une compagnie d'assurances mais un différent avec son patron l'obligea à changer d'activité. Il acheta alors des machines, installa une échoppe et exerça pendant un an le noble métier de cordonnier. A la même époque, il commençait à écrire des articles pour des revues spécialisées. Son premier jeu, "Alexandre le Grand", fut publié chez l'éditeur Guidon. Dans ses débuts, il signa également "Cavaliers & Roundheads" (un jeu sur la guerre civile anglaise), "Classic Warfare", "Don't Give up the Shop" (avec Dave Arneson et Mike Carr) et "Tactics World War Two" (avec Mike Reese et Leon Tucker).

LES ANTECEDENTS DE GARY E. GYGAX

"Gygax" est un nom d'origine macédonienne. La famille de Gary s'installa d'abord en Suisse avant d'émigrer aux Etats-Unis.

Le mystérieux "E" qui apparait dans "Gary E. Gygax" est l'initiale du prénom Ernest.

TSR CONTRE GYGAX

En 1986, Garry Gygax, qui n'était qu'actionnaire minoritaire de TSR, a quitté la société. Depuis, il n'a plus participé aux nouveaux produits de l'équipe de TSR. Il a cependant publié,en plus du jeu de rôles *Cyborg Commando*, deux livres sur le JdR et trois autres relatant les aventures de son héros "Gord the Rogue", dans le monde de Greyhawk.

GEN CON

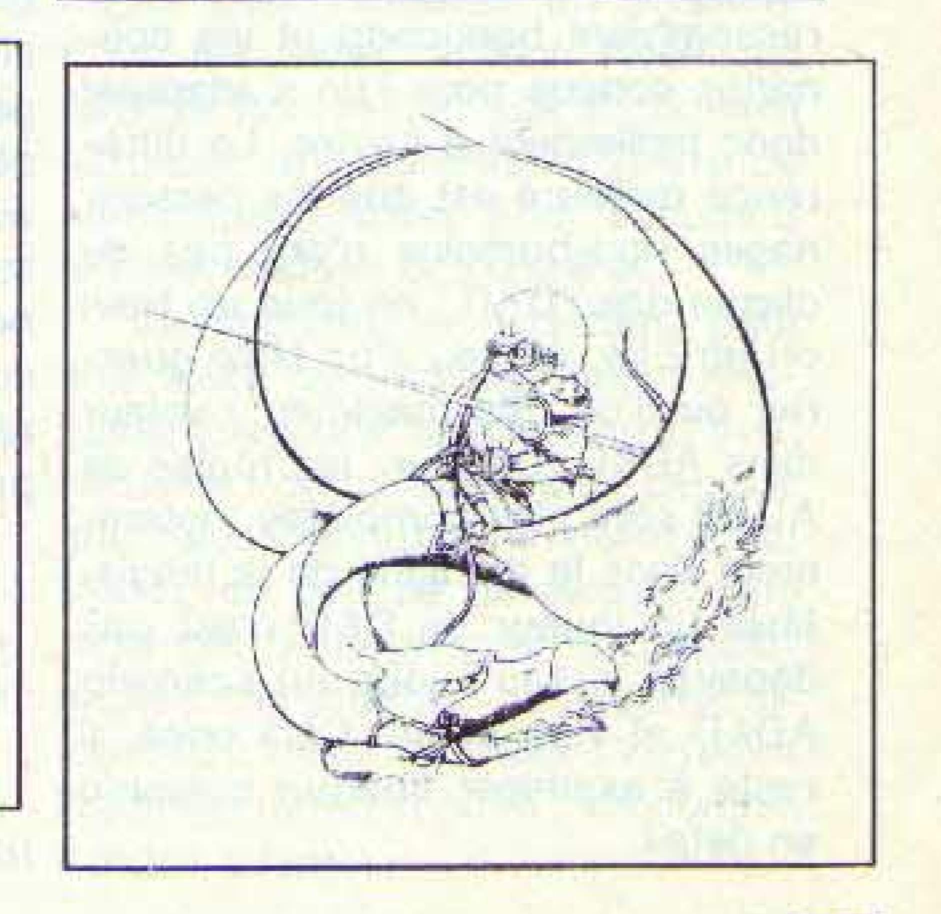
On ne peut parler de Donjons & Dragons et de TSR sans évoquer "Gen Con", une convention de jeu de rôles et d'aventure qui se tenait à Lake Geneva. En 1967, Gary Gygax organisa la première édition dans la cave de sa maison, autour d'un bac à sable. Aujourd'hui, Gen Con est devenue une manifestation gigantesque. Elle ne se déroule plus à Lake Geneva, trop petite et mal desservie, mais dans la ville voisine de Milwaukee, capitale du Wisconsin. Tournois, démonstrations, séminaires, concours de costume, expositions de peinture, projections de films... se succèdent pendant plusieurs jours. Le programme officiel pèse encore plus lourd qu'un numéro de GRAAL hors-série !

Malgré l'importance de cette manifestation, la location d'un stand y coûte moins cher qu'au Salon du jeu de réflexion...

TSR, GEANT DU JEU DE ROLES

Depuis sa fondation, la société *TSR* est installée à Lake Geneva. Elle occupe un très grand bâtiment sans étages situé dans un quartier calme à l'entrée de la ville. Une centaine de personnes travaille aujourd'hui pour la firme, qui est de loin la première société mondiale dans son domaine, avec un chiffre d'affaires d'environ 25 millions de dollars pour les U.S.A et 30 millions de dollars au total. *Games Workshop*, le numéro deux, a un chiffre d'affaire estimé à 11 M$ pour la maison-mère britannique et 5 M$ pour la filiale américaine, soit 16 M$ au total. Puis vient *Avalon Hill*, avec 5,4 M$. Ensuite, c'est la chute libre : le chiffre d'affaire de *Chaosium*, par exemple est de 0,5 M$ seulement.

TSR emploie une équipe de créateurs : des rédacteurs, comme Dave Cook et des illustrateurs, comme Jeff Easley. De plus, la société fait appel à des créateurs indépendants ("free lance"). TSR prend en charge toute la fabrication du produit jusqu'à la mise en boîte, sauf l'imprimerie et le transport.



GUIDE DES SCENARIOS

Comment retrouver son chemin dans la jungle des publications

Entre les scénarios indépendants, ceux qui sont liés au monde de Greyhawk, de Blackmoor, les Chroniques, les Royaumes Oubliés, les modules de Donjons et Dragons (règles de base) et ceux des règles avancées, il y a de quoi perdre son latin ! Cet article aidera le MJ à faire son choix parmi les aventures actuellement traduites en français.

Il faut tout d'abord distinguer deux jeux : *Donjons et Dragons* et les *règles avancées de Donjons et Dragons*. Les systèmes de jeu se ressemblent beaucoup et les scénarios conçus pour l'un s'adaptent donc facilement à l'autre. La différence majeure est que les personnages non-humains n'ont pas de classe dans D&D : on joue un Nain ou un Elfe, au lieu d'un Nain guerrier ou d'un Elfe magicien - voleur dans AD&D. De plus, les règles de AD&D sont plus complètes, notamment dans le domaine de la magie. Mais un joueur de D&D n'est pas dépaysé lorsqu'il joue un scénario AD&D et vice versa. Ceci posé, il reste à examiner chaque scénario en détail.

LES SCENARIOS POUR D&D

La plupart des traductions françaises sont des traductions pour D&D :

- La série des B (de B3 à B8) est destinée aux personnages de niveaux 1 à 3.
- La série des CM (CM1 et CM2) aux personnages de niveau 15 et plus.
- Les X (X2 à X4) et les GAZ (1 et 2) se déroulent dans le monde des Chroniques de D&D.

Pour chaque scénario est précisé, dans l'ordre, sa référence, son titre, le niveau des personnages auxquels l'aventure est destinée et la note de 0 à 10 que nous lui avons attribué. Comme de bien entendu, un excellent module reçoit la note 10 et un scénario nul, 0. Si vous n'êtes pas d'accord avec nos appréciations, écrivez au journal pour donner votre avis.

B3 Le Palais de la Princesse Argenta

Niveau : 1-3 Note : 3

A la suite d'une fête, un terrible malheur s'abat sur le pays de la princesse Argenta. Des hordes de gobelins et d'orcs déferlent sur cette contrée paisible : le palais de la princesse est environné d'une aura rougeoyante que personne ne peut franchir... Ce sera aux aventuriers, attirés par un rêve, de sauver le pays.

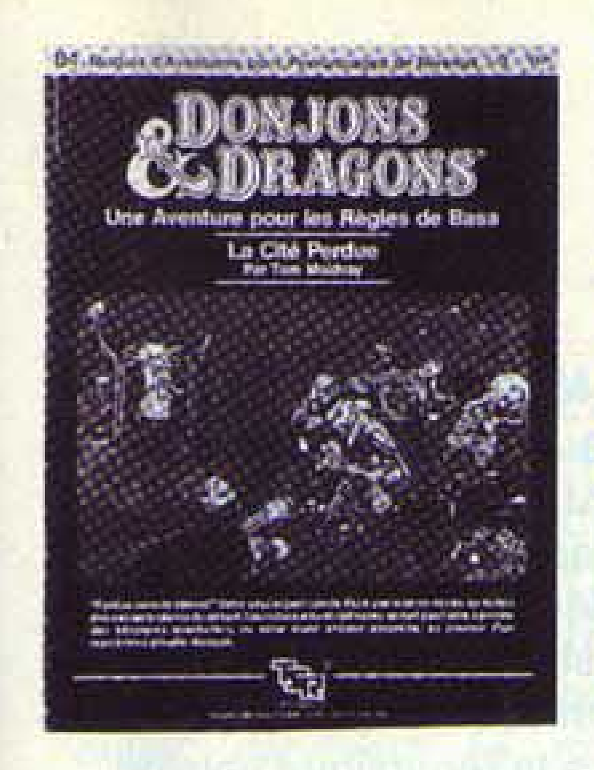
Ce scénario est une aventure typique pour débutant. Elle se déroule en lieu clos : un souterrain et l'intérieur du palais. Une énigme résolue permet aux joueurs de découvrir le fin mot de l'histoire. Ce genre de scénario, peu réaliste, demande un sérieux travail d'adaptation au MJ.

B4 La Cité Perdue

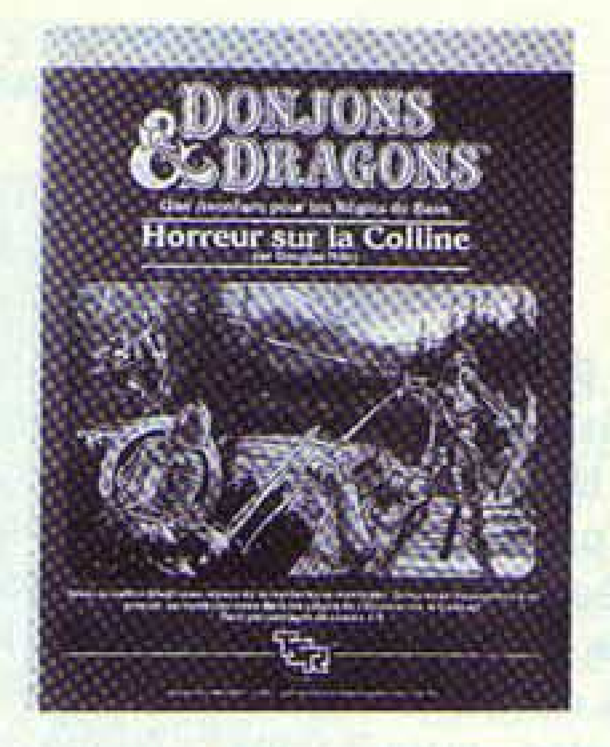
Niveau : 1-3 Note : 4

Perdus dans le désert, les personnages découvrent les vestiges d'une ancienne cité et d'une mystérieuse pyramide. L'exploration des lieux réserve quelques surprises aux aventuriers... Impossible d'en dire d'avantage sans compromettre l'intérêt de ce module.

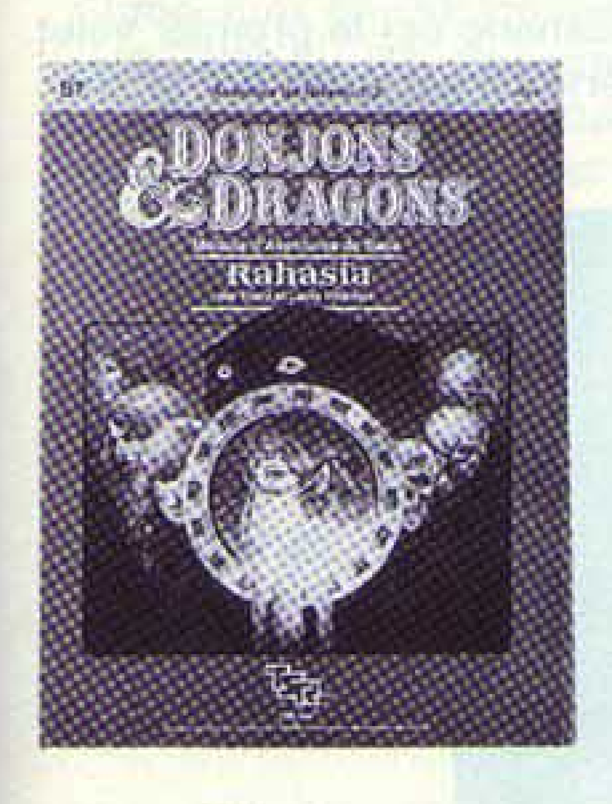
Ce scénario destiné aux débutants laisse peu de choix aux joueurs. Cependant, il se prête à des développements intéressants et peut servir de base à une cam-

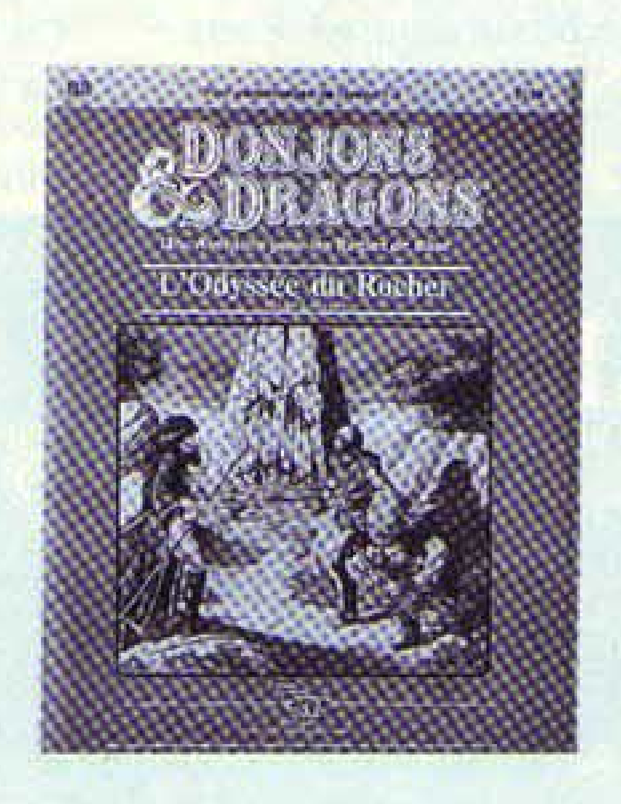


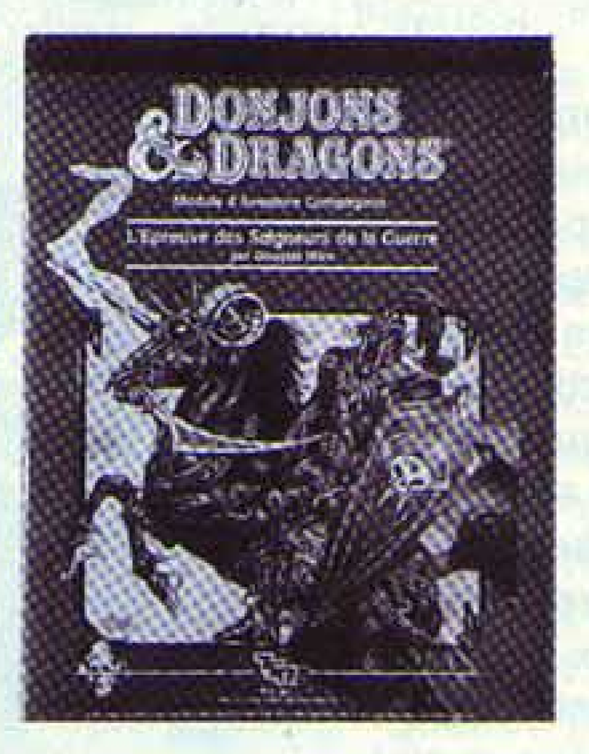














pagne. Si le MJ utilise le module tel quel, il n'évitera pas le classique "une salle, un monstre, un trésor".

B5 Horreur sur la Colline

Niveau : 1-3 Note : 5

Une colline dont personne jamais n'est revenu, voici le cadre de ce scénario. Il s'agit d'une aventure "ouverte", qui laisse aux personnages une liberté de mouvement absente des scénarios précédents. Dirigés par un MJ inspiré, les joueurs pourront vivre d'intéressantes situations sur cette colline mal fréquentée. La rencontre ultime peut sembler trop dangereuse pour les aventuriers mais les auteurs ont eu pitié d'eux et l'arme adaptée se trouve dans la caverne précédente...

Bien qu'intéressant ce scénario met en évidence le peu d'imagination de certains auteurs dans la succession des événements. Une légende, des rumeurs, pourraient donner à ce module la "profondeur" qui lui manque.

B6 La secte masquée

Niveau : 1-3 Note : 5

L'aventure se déroule à Specularum, capitale du Grand-Duché de Karameikos (le Grand-Duché est décrit en détail dans le module GAZ1 - voir plus loin). Le scénario entraîne les personnages dans des affaires qui, à priori, ne les concernent pas : en effet, les querelles politiques des grandes familles de la ville se règlent... en famille. Sauf si une succession d'événements vient élargir le cercle des participants.

Les aventures citadines permettent aux personnages d'agir à leur guise en évitant l'habituel salle / couloir / porte / salle. Mais dans la réussite du scénario, la faculté d'improvisation du MJ est primordiale. L'intrigue elle-même reste souvent au second plan par rapport à l'ambiance.

B7 Rahasia

Niveau : 1-3 Note : 7

Rahasia est le nom de la plus jolie fille du village elfe de Kota - Houtân. La découverte d'un cadavre portant une lettre d'appel au secours lance les PJ dans une aventure extraordinaire : un sinistre fou, le Rahib, enlève les jeunes filles elfes. Soumise au chantage, la population du village est divisée... Seuls les PJ peuvent agir.

Ecrit par Tracy et Laura Hickman, ce scénario mettra l'intelligence des joueurs à l'épreuve. Il se déroule dans un lieu clos, un temple, mais les actes des personnages peuvent altérer le cours des événements. Réservez ce module à des joueurs quelque peu expérimentés, qui sauront en apprécier les subtilités.

B8 L'odyssée du rocher

Niveau : 1-3 Note : 6

Un mécène engage les personnages pour résoudre un mystère. Pour les aider, il leur remet un étrange parchemin. Les PJ doivent parcourir une contrée et suivre de nombreuses pistes pour découvrir enfin la solution de l'énigme.

Ce scénario en extérieur peut être traité comme un donjon ordinaire, avec une succession d"événements, ou comme une campagne plus ouverte. Il permet au Maître de Jeu de développer une région et de la peupler de personnages non-joueurs. Quelques situations bien choisies varieront l'habituel menu chemin / rencontre/ trésor / chemin.

CM1 L'Epreuve des Seigneurs de la Guerre

Niveau : 15 ou + Note : 7

Le Norwold est un pays neuf aux resources inexploitées et aux richesses inconnues. Le royaume d'Alphatia se prépare à conquérir ce territoire encore vierge mais l'empire de Thyatis le convoite également...

Ce scénario très complet vous fournit tous les éléments d'une campagne : les principaux PNJ, villes, curiosités géographiques et cinq aventures distinctes qui s'enchainent librement à partir de deux événements de base. Tout est possible, même une guerre entre deux pays pour le contrôle du Norwold. Les PJ de haut niveau pouvant occuper des rangs sociaux élevés, le scénario se révèle passionnant, à condition que chaque joueur s'efforce de préciser les motivations de son personnage, sa situation et son histoire.

CM2 La Chevauchée de la Camarde

Niveau : 15-20 Note : 6

La Baronnie des Deux Lacs est menacée. Les communications avec le reste du pays sont interrompues. Le roi inquiet y envoie les PJ qui s'apercoivent qu'un mystérieux nuage noir couvre le pays. Les personnages doivent se rendre en six lieux différents pour découvrir la clef du mystère et lever la malédiction.

Ce scénario est en fait une mini-campagne qui gagnera à être soigneusement préparée. Le rôle des personnages non joueurs peut se révéler capital. Les conséquences de la réussite de telle ou telle mission sont parfois inattendues : vengeance, renversement d'alliance...

X2 Le Château d'Ambreville

Niveau : 3-6 Note : 0

La famille d'Ambreville occupe une place de premier plan dans les Principautés de Glantri, jusqu'au jour où son chef, Etienne d'Ambreville, disparait. Les PJ arrivent par hasard au château de famille et se trouvent encerclés par un brouillard mortel. Pour échapper au piège, un seul moyen : découvrir les mystères du manoir.

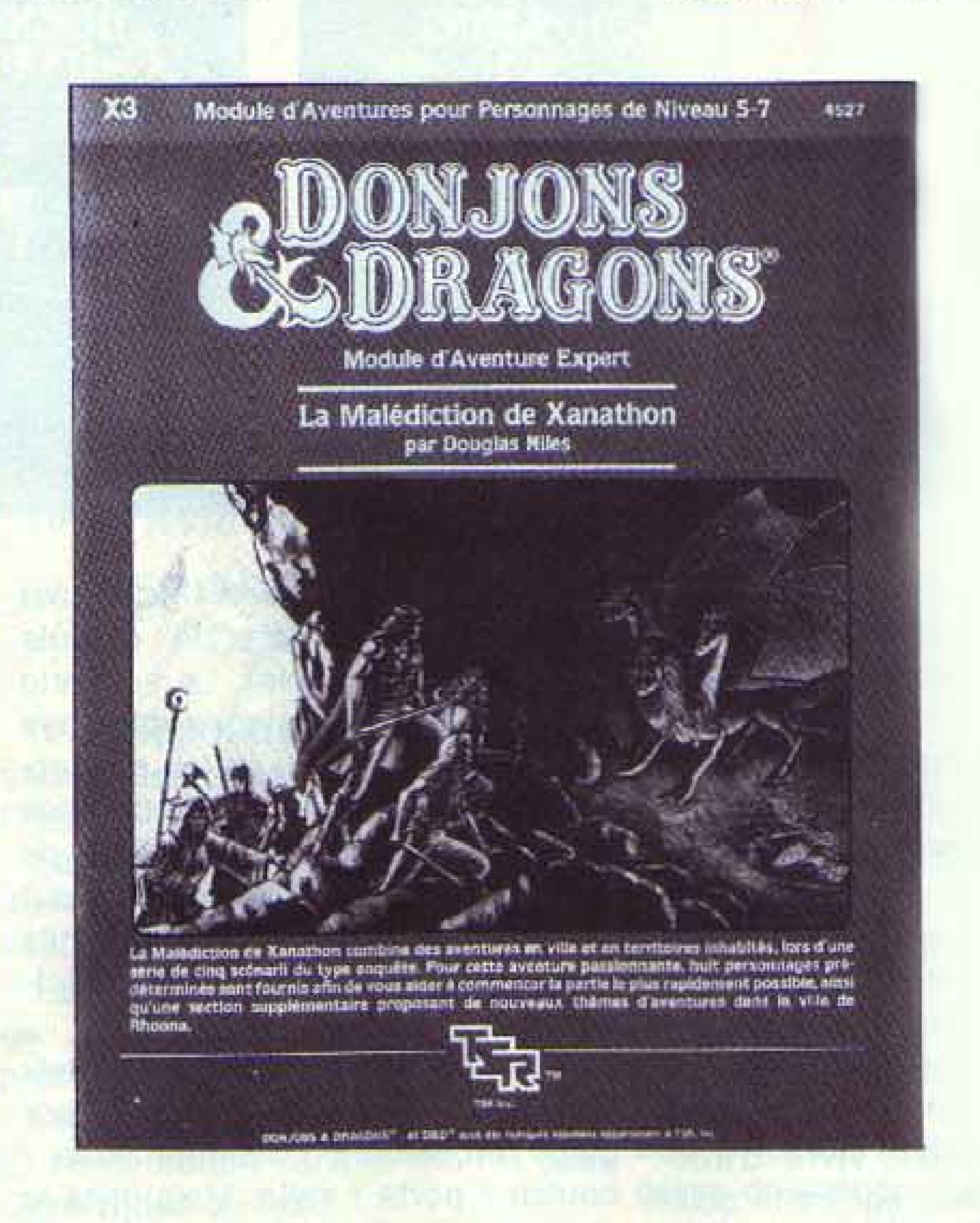
Ce scénario est le type même du module bâclé : aucune logique dans l'intrigue, des événements qui s'enchalnent arbitralrement. Sans grand intérêt...

X4 La Mai tre des Nomades

Niveau : 6-9 Note : 7

Les PJ servent comme mercenaires dans une armée envoyée dans le désert de Sind. En effet, un chef mystérieux a rassemblé les tribus nomades sous son autorité et menace la république voisine.

Ce scénario est le premier volet d'une série. Il est suivi par le module X5 (le Temple de la Mort), pas encore traduit. "Le Mai tre des Nomades" est donc une aventure d'introduction. De manière artificielle, il lance les personnages dans une quête dont le but ultime est la destruction du Temple de la Mort. Les événements sont prédéterminés et les PJ doivent triompher d'une série d'épreuves pour atteindre l'objet de leur quête.



X3 La Malédiction de Xanathon

Niveau : 5-7 Note : 8

L'action se déroule à Rhoona, dans les territoires du nord. Des événements exceptionnels troublent les habitants : leur duc semble devenu fou et donne des ordres excentriques qui menacent la paix du royaume.

Un scénario d'enquête. La folie du duc peut provoquer des situations comiques qui viendront pimenter une aventure classique mais bien construite.

GAZ1 et GAZ2
Le Grand-Duché de Karameikos et Les Emirats d'Ylaruam

Niveau : tous Note : 10

Ces modules d'un genre particulier décrivent le monde des Chroniques de Donjons et Dragons (voir GRAAL 16). Chaque scénario détaille une région particulière, avec ses habitants, ses villes et tous les éléments permettant au MJ de donner du relief aux aventures des joueurs. Le Grand-Duché est une province médiévale typique, excellente base de départ pour des personnages débutants. Les émirats subissent l'influence de la culture arabe et de celle d'autres peuples du désert. L'ensemble est tout à fait attractif.

LES SCENARIOS POUR AD&D

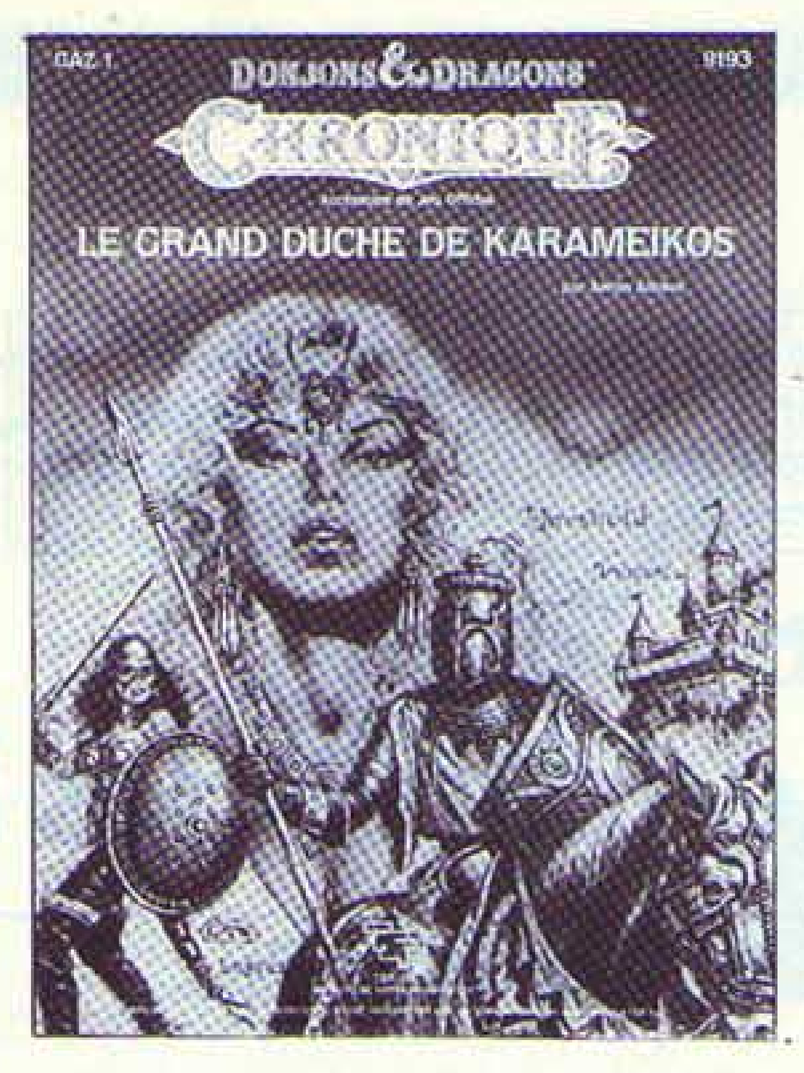
Les scénarios actuellement traduits sont au nombre de trois :
- U1 et U2 peuvent se dérouler dans le monde de Greyhawk.
- T1-4 est une semi-campagne.

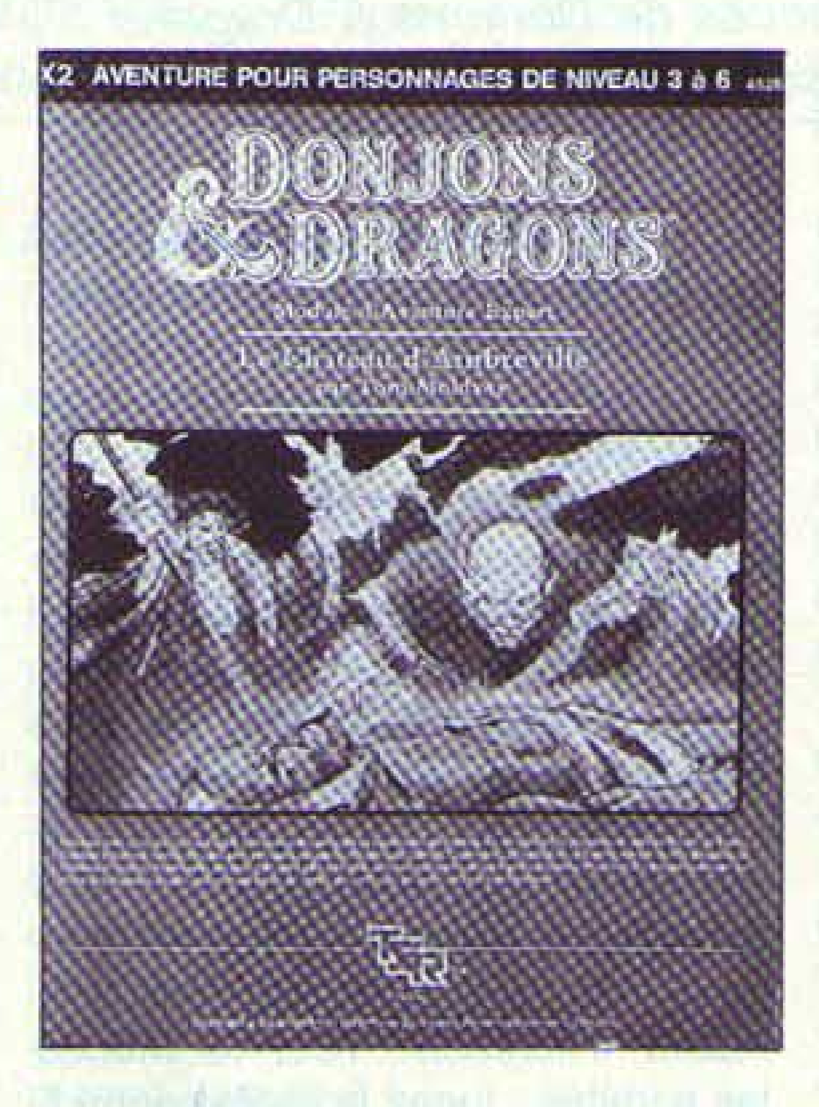
U1 Le Sinistre Secret de Saltmarsh

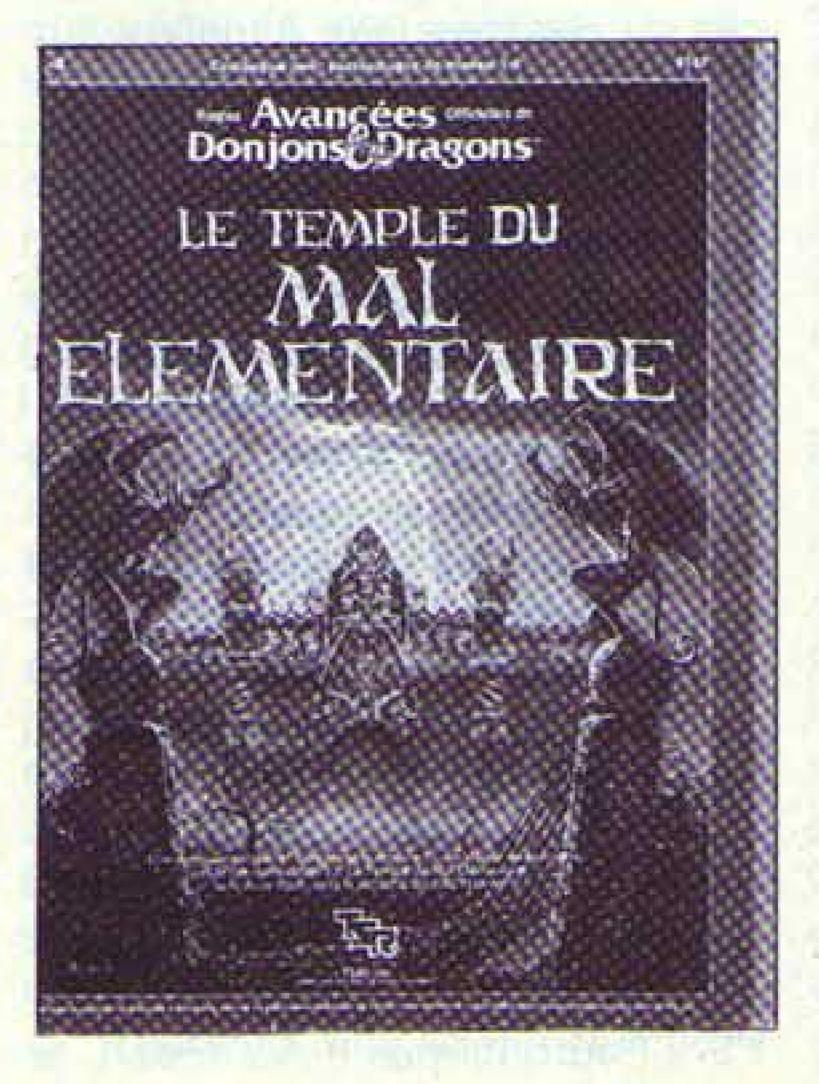
Niveau : 1-3 Note : 9

A Saltmarsh, l'ancienne maison d'un alchimiste éveille l'attention des PJ. Cette demeure passe pour être hantée et les villageois l'évitent soigneusement depuis que certains y ont vu des lueurs fantomatiques et entendu des hurlements à glacer le sang...

Le secret de Saltmarsh est bien gardé, mais avec de l'astuce et du courage, le mystère s'éclaircira. En cas de succès, les personnages deviennent des héros locaux. Ils disposent alors d'une base d'opération intéressante pour les aventures suivantes : ce module est en effet le premier d'une série de trois qui, ensemble, forment une campagne.







U2 Les Dangers de Dunwater

Niveau : 1-4 Note : 9

Cette fois la ville de Saltmarsh est directement menacée : des hommes-lézards belliqueux ont établi leur camp dans les environs. Le conseil de la ville fait donc appel aux PJ, nouveaux héros, pour découvrir ce qui se trame et neutraliser la menace.

Le deuxième module de la série peut être joué indépendamment du premier, mais le MJ a intérêt à les enchainer pour construire une ambiance. La dernière aventure n'est pas encore traduite. Elle clôturera les exploits des personnages dans la petite ville de Saltmarsh.

A noter, la présentation agréable des *Dangers de Dunwater* : une première partie développe l'intrigue, un complément en fin de module permet d'étendre l'aventure.

T1-4 Le Temple du Mal Elémentaire

Niveau : 1-8 Note : 9

La région du village d'Hommlet possède un passé chargé : elle fut le siège d'un culte démoniaque jusqu'au jour où les forces du mal furent vaincues et la forteresse qui leur servait de repère fut scellée. Aujourd'hui, des attaques de bandits et d'autres événements inquiétants laissent prévoir une résurgence du Mal Elémentaire...

Gary Gygax est l'auteur de ce scénario qui est souvent considéré comme un grand classique. Il comporte quatre parties : le village d'Hommlet, base des aventuriers ; une forteresse en ruine, avant-poste du temple ; le village maudit de Nulb ; le temple lui-même, dont l'exploration sera longue et dangereuse. Peu d'interactions sont prévues entre le temple et ses alentours, mais le MJ palliera facilement à ce défaut. Ce scénario qui se déroule dans le monde de Greyhawk possède une suite en anglais: "Scourge of the Slave Lords" (A1-4), lui-même suivi de "Queen of the spider" (GDQ1-7).

Didier Monin

Avec moins de vingt ans d'âge, le jeu de rôle est un phénomène récent. Ses origines sont pourtant mal connues. Pour satisfaire notre curiosité, nous avons interrogé trois pionniers du jeu de rôle francais : François Marcela Froideval, Fabrice Sarelli, et Bruno Carrarini.

Le temps des Pionniers...

FABRICE SARELLI : "le succès de Donjons & Dragons ne s'expliquerait pas sans son support-marketing.

Collaborateur de GRAAL, Fabrice Sarelli est également gérant de la Société *Hexagonal* qui distribue notamment JRTM et Rolemaster. Il a traduit de nombreux scénarios en français et remporté le titre de Champion de France de Donjons et Dragons.

Graal : Parle nous des origines du jeu de rôle.

Fabrice Sarelli : Au début des années 70, Gygax et Jeff Perren ont publié "Chain Mail", un wargame avec figurines qui introduisait les monstres et la magie dans les batailles. Dans ce type de jeu, une figurine représente généralement quelques dizaines de combattants. Mais les créateurs de Chain Mail firent évoluer leur système : ils attribuèrent à chaque figurine la valeur d'un seul combattant et conférent à chaque joueur une seule figurine. Un lien s'établit entre le joueur et son unique personnage, ce qui est la base du jeu de rôle.

Arneson et Gygax réalisèrent alors, avec des moyens artisanaux, la première version de Donjons et Dragons. Un point original n'a pas été conservé dans les versions ultérieures : la possibilité de jouer de véritables monstres et pas seulement des hommes ou des humanoides.

G : Le jeu de rôle est donc un fils naturel du wargame...

FS : Oui, et plus précisement de ce type de wargame où les joueurs déplacent des armées de figurines.

G : Pas d'autres influences ? Le théâtre par exemple ?

FS : Pas à ma connaissance. Le jeu s'est répandu par le biais des clubs de wargame. Les règles étaient (et sont restées) très tactiques : il s'agit de vaincre en utilisant au mieux le potentiel de son personnage bien plus que de jouer un rôle. Gygax et Arneson ont créé le jeu de rôle mais n'ont strictement rien compris à ce qu'ils venaient d'inventer. Tout le monde les a imités : jugez la catastrophe !

G : Penses-tu que l'immense succès du Seigneur des Anneaux aux USA ait préparé celui de Donjons et Dragons ?

FS : Il existait certainement un besoin de fantastique dans le public ; Donjons et Dragons, premier jeu de rôle, a répondu à ce besoin. Mais son succès prolongé ne pourrait s'expliquer sans l'excellent support marketing dont il a bénéficié. Aucun jeu ne propose un tel nombre d'extensions. La qualité est variable, mais les parutions nombreuses et régulières, ce qui compte beaucoup.

G : Penses-tu que Donjons & Dragons aurait séduit autant de joueurs sans son background "Heroic-Fantasy" ?

FS : Pourquoi pas ? Au départ, je n'étais pas un fan d'Heroic Fantasy. : je l'ai découvert en jouant à Donjons & Dragons. J'aurais sans doute préféré un jeu d'horreur fantastique.

G : Avant de découvrir le jeu de rôle, tu pratiquais le wargame ?

FS : Pas du tout ! J'étais amateur d'échecs, de go... Mais dans la plupart des jeux de réflexion, il existe des stratégies gagnantes. Le jeu de rôle, au contraire, m'a apporté ce que je cherchais depuis longtemps des parties toujours renouvellées.

G : Tu comptes parmis les premiers Français qui ont découvert AD&D.

FS : J'ai joué ma première partie dans les locaux de l'Ecole Normale Supérieure, rue d'Ulm.

G : Ce club de la rue d'Ulm est devenu célèbre... Y avait-t-il beaucoup de Normaliens qui en faisaient partie ?

FS : Très peu. Mais l'école nous a obligeamment prêté ses locaux et le succès a été foudroyant. En quelques mois, plus de deux cent personnes y jouaient.

G : On jouait différement à cette époque ?

FS : Pas vraiment. Mais il y avait le plaisir de la découverte, plus d'humour et moins de préjugés. Ceux qui venaient pour la première fois ne savaient absolument pas ce qui les attendait.

G : Te souviens-tu de figures marquantes parmi les joueurs ?

FS : Pour ne citer qu'eux : Bruno Carrarini, dit "Gros Bill", et François Marcela Froideval...



FRANCOIS MARCELA FROIDEVAL : *"Gygax a dû se soumettre pour éviter l'interdiction pure et simple..."*

François est bien connu dans le milieu du jeu de rôle : en 79, il introduisit le Wargame et le JdR dans les pages de *Jeux et Stratégie*. En 80, il fonde *Casus Belli*, avec des moyens financiers si limités qu'il doit réaliser le premier numéro chez lui ! François a également travaillé pour TSR : il a participé à la réalisaton du *Monster Manual 2* et surtout de l'extension AD&D *Oriental Adventures*.

GRAAL : D&D et AD&D ne sont-ils pas dépassés par des jeux de conception plus récente ?

FMF : Donjons & Dragons est incontournable. Dans dix ans, on y jouera encore !

G : N'y a-t-il donc aucun progrès possible dans le domaine du jeu de rôle ?

FMF : On peut améliorer les règles, mais le système de jeu n'est pas tout : Donjons & Dragons possède un background complet et détaillé, que de nouvelles publications enrichissent régulièrement. Sur ce plan, aucun jeu ne peut rivaliser avec lui. L'importateur français ne semble pas s'en rendre compte : il dispose d'un produit formidable et ne fait pas grand chose pour le promouvoir.

G : Ton avis sur la deuxième édition d'AD&D ?

FMF : Les règles sont clarifiées mais pour le roleplaying, l'imagination, l'ambiance, c'est un véritable retour à l'âge de la pierre ! Les reliques ont disparu, des classes et sous-classes comme le moine et l'assassin ont été supprimées.

G : Gary Gygax n'a pas participé à cette deuxième édition, pourquoi ?

FMF : TSR a saisi cette occasion pour le mettre à la porte et ne plus avoir de royalties à lui payer.

G : Mais Gygax n'est pas le seul créateur du jeu. Et Arneson ?

FMF : Il n'a joué qu'un rôle secondaire. Donjons & Dragons est l'oeuvre de Gygax.

G : Parlons de toi. Où as-tu commencé à jouer ?

FMF : En Angleterre, où j'ai passé une partie de mon enfance. De retour en France, j'ai fréquenté le club de la rue d'Ulm. Nous étions deux ou trois à notre première réunion. Six mois plus tard, quelques deux cent personnes jouaient régulièrement dans les locaux de l'Ecole Normale.

G : Te souviens-tu de quelques noms ?

FMF : Il y avait F. Sarelli et B. Carrarini, surnommé "Gros Bill".

G : Le célèbre collectionneur d'objets magiques ?

FMF : Lui-même.

G : Il ne déséquilibrait pas le jeu ?

FMF : Eh bien, les autres joueurs s'arrangeaient pour le dépouiller en cours de partie...

G : Tout cela dans la joie et la bonne humeur ?

FMF : Bien sûr, ce n'était qu'un jeu et nous restions bons amis.

G : A propos, en tant que MJ, comment gères-tu les conflits entre PJ ?

FMF : Je les considère comme un mal nécessaire. Que les PJ se battent entre eux, s'ils le veulent vraiment ! Le calme reviendra quand les tensions dans le groupe seront apaisées.

G : En lisant les règles d'AD&D, on a souvent l'impression que le jeu est réservé à des personnages qui seraient tous bons et loyaux et ne se feraient jamais de coups bas...

FMF :Ppas d'accord ! Les alignements mauvais figurent dans les règles pour que les joueurs les utilisent. D'ailleurs, mon personnage favori est loyal mauvais.

G : Mais on ressent une sorte de malaise en lisant les règles... l'impression qu'on laisse aux joueurs la possibilité d'être mauvais tout en le leur déconseillant.

FMF : N'oublions pas qu'aux USA, une loi très sévère régit les publications pour la jeunesse. De la première à la dernière page, elles doivent être d'une bonté écoeurante... Dans ce contexte, Donjons & Dragons est devenu la cible de puissants lobbys : l'Eglise Baptiste, les mormons et d'autres encore vomissent le jeu de rôle. Gary Gygax a dû se soumettre pour éviter l'interdiction pure et simple. Voici pourquoi toutes références aux religions a disparu des dernières éditions de D&D.



G : Tu as participé toi même à la rédaction des règles d'AD & D...

FMF : Sans parler d'Oriental Adventures, j'ai créé quarante monstres pour le Monster Manual 2 et quelques sortilèges pour *Unearthed Arcana.*

G : As-tu joué avec Gary Gygax ?

FMF : Oui et avec son fils. Je leur ai fait jouer l'un de mes scénarios : l'histoire d'un archimage prisonnier d'un démon.

G : C'est un bon souvenir ?

FMF : Oui. Surtout le lendemain, quand Gary s'est tourné vers moi et m'a dit avec un sourire : "Tu nous feras peut-être jouer la suite?"

G : Tu admires Gary Gygax ?

FMF : C'est un type hors du commun, avec une imagination extraordinaire... rabelaisienne !

G : Certains personnages joués par Gary Gygax apparaissent dans les règles, je crois ?

FMF : Le mage Mordenkainen, Bigby et Tenser ont donné leur nom à des sorts.

G : Parmi tes propres personnages, quels sont tes préférés ?

FMF : WismerHill, Lord of the Nazgul, Guerrier 15° et clerc 20°, il règne sur un territoire grand comme la russie. Il y a aussi Parsifal, paladin 13° et Grand Maitre Templier... Et un prêtre de Zeus, chaotique bon, qui dirige trois temples... Et un magicien neutre surnomé "le Serpent"... en tout, j'ai vingt-cinq personnages !

G : Il t'arrive de tricher aux dés ?

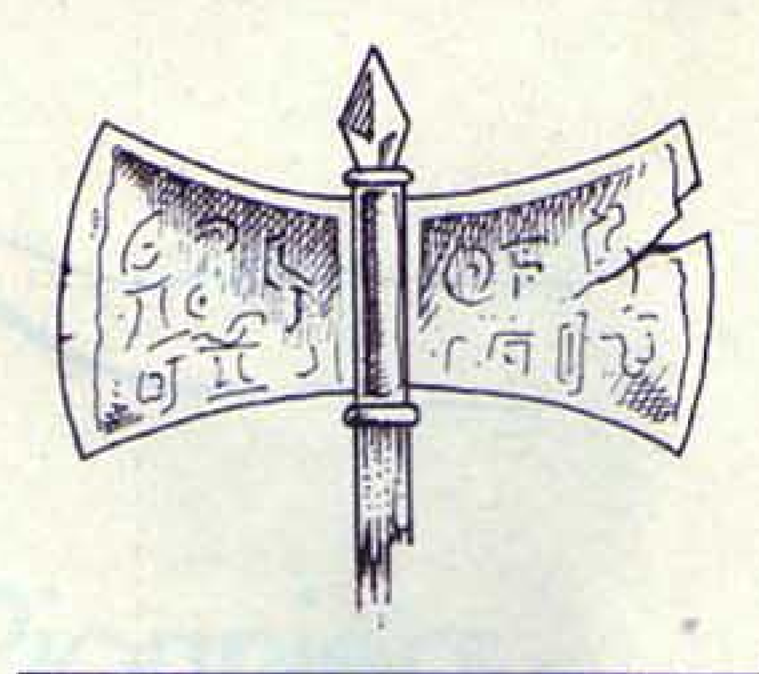
FMF : Parfois, comme tout le monde... Qui ne se laisse jamais tenter?

G : A ton avis, quel est le pire défaut qu'un joueur puisse avoir ?

FMF : Penser en terme de règle au lieu de jouer son rôle, comptabiliser les points d'expérience à chaque monstre abattu, répéter sans cesse "mon personnage dit que...". Un bon joueur s'exprime directement : c'est le personnage qui parle par sa bouche.

G : Et le pire défaut d'un MJ ?

FMF : Etre ennuyeux et insipide. Une chose est sûre : quel que soit le système de jeu, si le MJ et les joueurs sont mauvais, la partie sera nulle !



BRUNO CARRARINI, DIT "GROS-BILL" :
"cette plaisanterie dure depuis plus de sept ans."

Comme chacun sait, on surnomme "Gros Bill" les joueurs aux personnages surpuissants et suréquipés. Gros Bill a vraiment existé et d'ailleurs existe toujours : nous lui avons parlé au téléphone !

G : Tu faisais partie des premiers joueurs français ?

Bruno Carrarini : J'ai joué mes premières parties rue d'Ulm. Nous devions jouer rue Caillot, mais les joueurs de jeu de rôle, qui sont des braillards, se sont fait expulser des lieux.

G : Quel est l'origine de ton surnom ?

BC : Quand j'ai commencé à jouer, j'ai pris quelques libertés avec les règles, mais c'était pour le fun, pas pour écraser les autres joueurs ni "péter à la gueule des dieux " !

G : Et pourquoi pas, après tout ? La quête de la puissance, c'est la base d'AD&D, non ?

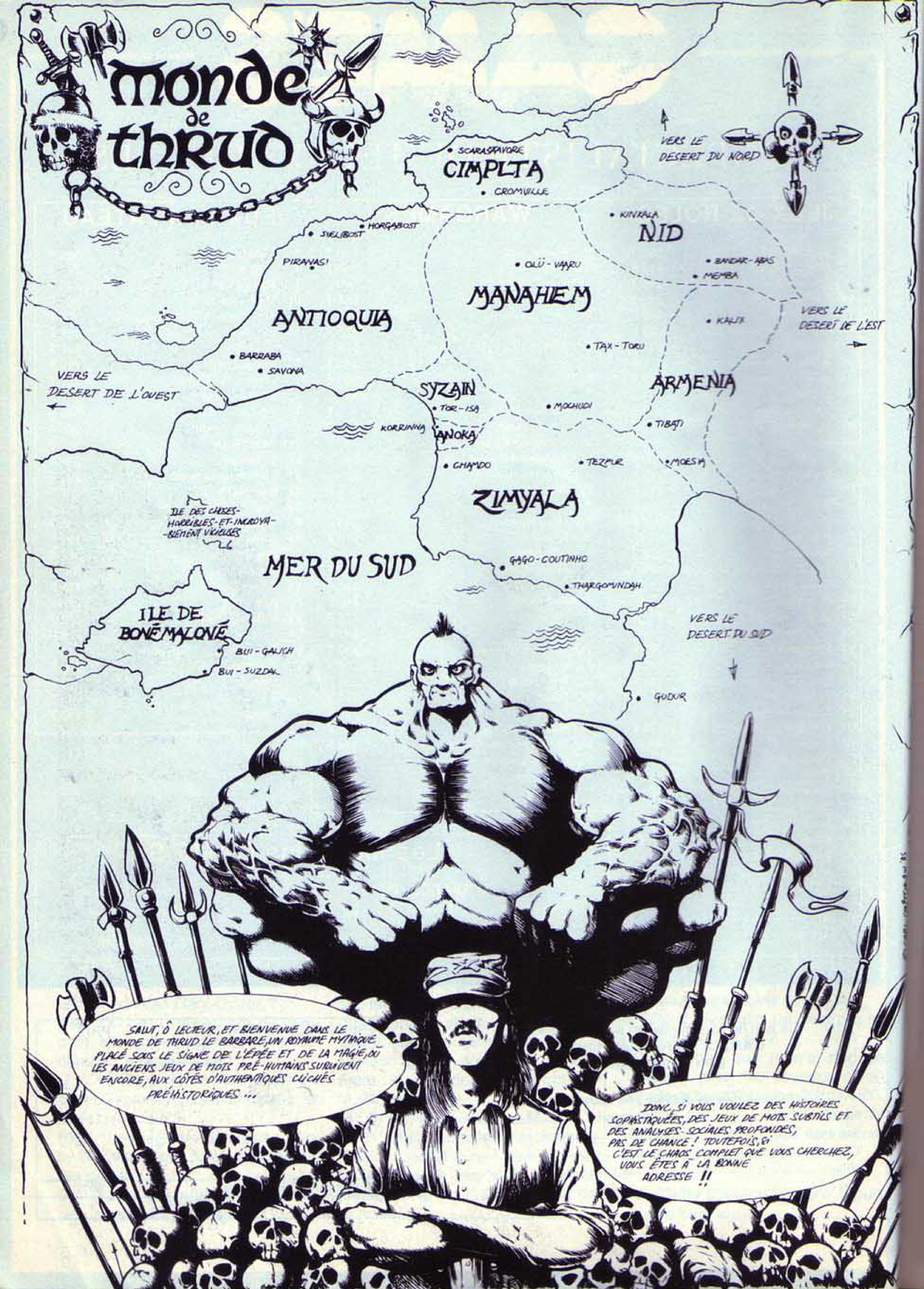
BC : Cela ne m'intéresse plus du tout ! Je joue des campagnes réalistes, où des personnages du 13° niveau ne possèdent pas plus de trois ou quatre objets magiques.

G : Donc, Gros Bill, ce n'est pas toi ou ce n'est plus toi ?

BC : Disons que je n'ai rien de commun avec les joueurs qu'on appelle aujourd'hui des "Gros-Bill". D'autre part, il y avait de vrais "Gros-Bill" parmi ceux qui m'ont donné ce surnom...

G : Agacé ?

BC : Cette plaisanterie dure depuis plus de sept ans...


Monde de Thrud
SCARASTAVORE
CIMPLTA
CROMVILLE
VERS LE DESERT DU NORD
KINKALA
NID
HORGABOST
SIELIBOST
PIRANAS!
OLÜ-VAARU
BANDAR-ABAS
MEMBA
MANAHEM
ANTIOQUIA
KALIX
VERS LE DESERT DE L'EST
TAX-TORU
BARRABA
SAVONA
VERS LE DESERT DE L'OUEST
SYZAIN
TOR-ISA
ARMENIA
MOCHUDI
TIBATI
KORRINNA
ANOKA
CHAMDO
TEZPUR
MOESIA
ZIMYALA
ILE DES CHOSES-HORRIBLES-ET-INCROYA-BLEMENT VICIEUSES
MER DU SUD
GAGO-COUTINHO
THARGOMUNDAH
ILE DE BONÉMALONÉ
BUI-GALICH
BUI-SUZDAL
VERS LE DESERT DU SUD
GODUR
SALUT, Ô LECTEUR, ET BIENVENUE DANS LE MONDE DE THRUD LE BARBARE, UN ROYAUME MYTHIQUE PLACÉ SOUS LE SIGNE DE L'ÉPÉE ET DE LA MAGIE, OÙ LES ANCIENS JEUX DE MOTS PRÉ-HUMAINS SURVIVENT ENCORE, AUX CÔTÉS D'AUTHENTIQUES CLICHÉS PRÉHISTORIQUES...
DONC, SI VOUS VOULEZ DES HISTOIRES SOPHISTIQUÉES, DES JEUX DE MOTS SUBTILS ET DES ANALYSES SOCIALES PROFONDES, PAS DE CHANCE ! TOUTEFOIS, SI C'EST LE CHAOS COMPLET QUE VOUS CHERCHEZ, VOUS ÊTES À LA BONNE ADRESSE !!



THRUD LE BARBARE







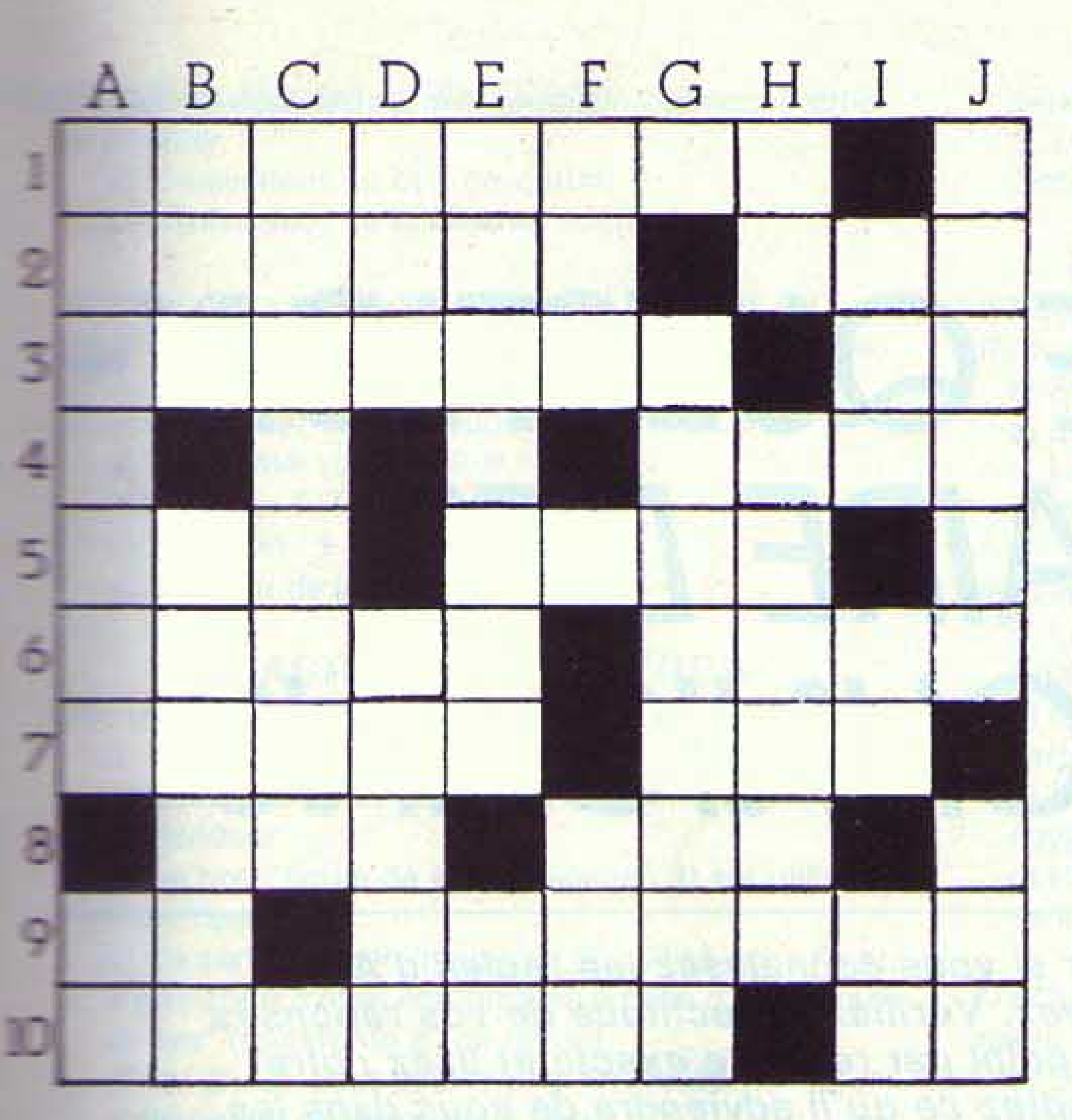




THRUD LE BARBARE



Mots Croisés



HORIZONTAL

1- classe
2- Le paladin ne doit pas l'être / sortilège.
3- Un tel homme est sans doute d'alignement chaotique / les yeux du serpent
4- armure de voleur
5- anguille dans le Monster Manual / ce que l'on dit, faute de sort silence.
6- obstacle souvent rencontré par les PJ / fond d'un bateau plat
7- idéal pour recueillir les restes d'un personnage après sa rencontre avec un dragon rouge / A notre époque, un druide en ferait parti.
8- armée / héros d'une aventure en solitaire
9- symbole de richesse / venues
10-enchanteurs / utile au barde

VERTICAL

A- arme de prêtre / esprit sans e
B- celle d'un loyal mauvais est noire comme de l'encre / ce que fait votre cheval après avoir franchi une rivière.
C- Qui n'en a pas rencontré ?
D- Colère / vil ou précieux
E- vases sacrés / mineur ou majeur
F- prodige : un nid avec deux ailes ! / hommes, dans la langue de Gary Gygax
G- petits écus
H- un chevalier doit l'être bien / enseigner la philosophie aux orcs
I- à qui l'on pense d'abord lorsqu'une expédition tourne au désastre / donnez le au barde ! / trompé
J- devinette de sphinx / où le soleil se lève

LE QUESTIONNAIRE DES TECHNICIENS

Vingt questions pour savoir si vous connaissez les règles d'AD&D aussi bien que vous le croyez. Vérifiez l'exactitude de vos réponses page 41, comptez-vous un point par réponse exacte et lisez notre commentaire : vous apprendrez ce qu'il adviendra de vous dans les souterrains humides...

VIE PRATIQUE

1) Vous possédez une pièce d'or. Quel est, parmi les quatre choix suivants, le seul qui soit trop cher pour vous ?

a) Un repas de marchand
b) Un chapelet de prière
c) Un sac à dos
d) Un marteau de guerre

2) Vous possédez toujours une pièce d'or. Lequel de ces quatre objets pourrez-vous acheter en plus grande quantité ?

a) Des poulets
b) Des gousses d'ail
c) Des perches de trois mètres
d) Des torches

3) A quel âge un elfe peut-il débuter dans sa carrière d'aventurier s'il est magicien ?

a) 25 ans
b) 90 ans
c) 580 ans
d) 602 ans

4) A propos de l'infravision, une de ces affirmations est fausse, laquelle ?

a) La portée normale (en intérieur) de l'infravision pour un elfe est de 60 mètres.
b) L'infravision permet de distinguer les variations du spectre thermique
c) Les sources de lumière peuvent gêner l'infravision
d) L'infravision permet de visualiser certains courants d'air

5) Un seul type d'arme est autorisé pour les clercs, lequel ?

a) Les armes pointues
b) Les armes tranchantes
c) Les armes contondantes

6) Lequel de ces souffles cause le plus de dégâts ?

a) Celui d'une chimère
b) Celui d'un dragon vert (grand, ancien) au maximum de ses points de vie
c) Celui d'un dragon tortue (adulte, petit)
d) Celui d'une hydre (piro) à 10 têtes (toutes les têtes soufflent et causent des dégâts maximum)

7) Une de ces affirmations est fausse...

a) Le népenthe est une plante
b) "Nécromancien" est un des titres des magiciens
c) Une pièce d'or pèse 50 grammes (environ)
d) Une pièce d'or vaut cent pièces de cuivre

LES ARMES

8) Deux guerriers s'affrontent ; l'un est armé d'un bec-de-corbin, l'autre d'une chauve-souris. A jet

d'initiative égal, lequel des deux combattants frappe le premier ?

a) L'utilisateur du bec-de-corbin
b) L'utilisateur de la chauve-souris

9) Pour chacune de ces armes, on a indiqué les dégâts en fonction de la taille de la créature frappée (P ou M/L). Les chiffres donnés sont exacts sauf pour une arme. Trouvez laquelle.

a) Guisarme-voulge : 2-8 / 2-8
b) Trident : 2-7 / 3-12
c) Espadon : 1-10 / 3-18
d) Marteau de lucerne : 1-10 / 4-16

MAGIE ET SORTILEGES

10) Une de ces affirmations est fausse...

a) L'utilisation du sort "vol" (magicien 3) sous l'eau permet au sorcier de voler à n'importe quelle profondeur
b) Le sort "boule de feu" (magicien 3) est utilisable sous l'eau
c) Le sort "foudre" (magicien 3), utilisé sous l'eau, a une zone d'effet comparable à celle d'une "boule de feu" (sphère de 2" de rayon)
d) Un druide peut utiliser une "invocation d'élémental de terre" sous l'eau.

11) Le sort "poigne électrique" (clerc 2) dure de l'ordre de :

a) Quelques segments
b) Quelques rounds
c) Quelques tours
d) Permanente

12) La durée du sort "paralysie" (clerc 2) est de l'ordre de :

a) Quelques segments
b) Quelques rounds
c) Quelques tours
d) Permanente

13) Une seule de ces affirmations est exacte...

a) Le sort "sphère prismatique" inflige, si l'on traverse la zone d'effet : 70 points de dégâts, la pétrification, la folie et / ou le transport sur un autre plan
b) La "débilité mentale" est permanente
c) Le sort d"aquagénèse" jeté par un clerc 11' créé plus de 1 mètre cube d'eau
d) La forme inversée de "bâton à serpent" permet de transformer un serpent en bâton

14) Une seule de ces affirmations est exacte

a) Au 17' niveau un magicien peut utiliser des sorts de niveau 9
b) L'intelligence minimum d'un mage doit être de 9
c) le temps d'incantation d'un "exorcisme" peut dépasser 100 tours
d) La téléportation permet de déplacer un poids illimité

DIVINITES ET MYTHOLOGIES

15) Lequel de ces quatre illustres chevaliers a découvert le Saint Graal ?

a) Sir Galahad
b) Lancelot du Lac
c) Le roi Arthur
d) Gawain

16) Une seule affirmation est fausse...

a) Le symbole de Zeus est un poing étreignant des éclairs sur fond noir
b) Le symbole de Ra est un soleil entouré d'un serpent
c) Anubis est le gardien des morts chez les égyptiens
d) Hécate est le déesse de l'amour, de la beauté et de la passion

17) Quelle est la mythologie qui exige que les prêtres soient rasés ?

a) Sumérienne
b) Grecque
c) Babylonienne
d) Nordique

CLASSES DE PERSONNAGE

18) Une seule affirmation est exacte :

a) S'ils ont des caractéristiques suffisantes, les moines gagnent 10% à leurs points d'expérience
b) Les moines peuvent porter des armures
c) Au 17' niveau, un moine peut infliger d'un coup de poing 4d10 de dégâts
d) Toujours au 17' niveau, la vitesse d'un moine est de 32"

19) Une seule affirmation est correcte :

a) Les druides ne peuvent pas utiliser les objets magiques écrits (livres et parchemins)
b) Le titre d'Archi-Druide est acquis au 13' niveau
c) Le druide peut à partir du 7' niveau se transformer trois fois par jour en reptile, oiseau, mammifère
d) Le druide peut choisir n'importe quel dieu

20) Une erreur s'est glissée dans ces affirmations...

a) Un nain peut être paladin
b) Un elfe ne peut pas devenir illusionniste
c) Seul un humain peut être moine
d) Les humains ne sont limités dans aucune classe



Les conflits entre PJ

Quand des conflits éclatent entre les PJ, la tâche du Maître de jeu n'est pas toujours facile... Mais au delà des problèmes qu'entraînent de tels conflits, ne sont-ils pas bénéfiques sur l'ensemble de la partie ?

Les affrontements que certains MJ n'hésitent pas à régler à coup de baionnette sont-ils un mal nécessaire, qui somme toute grandit les personnages et les joueurs ? A cette question, je réponds OUI ! *(ben, et le suspense, alors ? Ndlr)*

Je m'expose ainsi au feu nourri de la corporation "Peace and Games" mais que ses membres me pardonnent et lisent ce qui suit, ils comprendront mon point de vue.

Entendons-nous bien. Quand je parle de conflits entre PJ, j'exclue toute mésentente entre les joueurs eux-mêmes. Le fait de cracher son venin sur quelqu'un par l'intermédiaire de son personnage (si si, cela s'est déjà vu) est sans intérêt et tout MJ se doit de sanctionner ce comportement. Les conflits qui nous intéressent opposent les personnages des joueurs. En général ils sont mal vus par les joueurs et même par les créateurs de jeux.

Soyons réalistes !

Gary Gygax conseille aux joueurs de *Donjons & Dragons* d'incarner des personnages d'alignement bon. On peut penser que cet aspect de la morale américaine s'est atténué avec le temps... Eh bien non ! Dans *Star Wars*, jeu récent, les règles ne permettent pas de jouer des stormtroopers, les commandos de l'Empire. Ce genre d'interdit limite les écarts possibles entre les motivations des personnages et les heurts qui pourraient naître de ces divergences. Mais pourquoi ces luttes intestines sont-elles aussi mal perçues ?

La raison la plus évidente est que l'ambiance conviviale du jeu est à mettre à la poubelle. Cette fois on ne "joue" plus, c'est du sérieux...

Mais observons la réalité. Imaginez-vous (cela ne devrait pas être difficile) en situation de stress, comme l'est sûrement votre personnage lorsqu'il pénètre dans un donjon. Imaginez que c'est votre vie qui est en jeu... Tairiez-vous votre opinion quant à la marche à suivre sous pretexte de ne pas nuire au groupe ? Si parmi vos compagnons, il s'en trouve un qui vous contredit systématiquement, resteriez-vous avec lui pour les mêmes raisons ? A vous de voir si vous désirez réellement jouer un rôle ou si vous préférez diriger un pantin sans véritable but.

Badaboom !

A propos de motivation, quel est l'alignement de votre personnage ? et sa race ? Est-il normal de voir un Elfe aidant un Nain en difficulté, comme cela, "pour le fun" ? Ou un chaotique mauvais s'allier avec un preux chevalier pour délivrer une princesse ?

Allons... un peu de sérieux ! Les antagonismes raciaux, les alignements font parti du vécu de votre personnage et doivent être joués en tant que tel.

Lorsque l'orage éclate entre les joueurs, une conséquence probable est le "splitage" du groupe. Le MJ peut être effrayé par le surcroît de travail que provoque le mastering des joueurs un par un. D'accord, j'en conviens, cela pose quelques problèmes, mais pensez aux nombreux avantages qu'offre cette situation nouvelle : d'abord, c'est un exercice très formateur pour le MJ débutant ou confirmé. En effet si vous pouvez mener de front deux ou trois groupes et gérer leurs interactions, pas de doute, vous êtes un bon ! De plus, le MJ s'adressant à un ou deux joueurs capte plus facilement leur attention et l'ambiance de ce huis-clos devient vite prenante. Imaginez aussi la tête de ceux qui attendent à côté quand ils voient sortir leurs "ennemis" la mine déconfite et que le Maître, l'air mystérieux leur dit "c'est à vous...", ou encore



leur réaction lorsque vous leur décrivez des voix familières hurlant dans le lointain...

Autre avantage, pour les joueurs cette fois : quand chacun suit une route différente les chances de faire jouer les "rouages" importants du scénario augmentent en proportion : certains joueurs en sont tellement conscients qu'ils se séparent à peine la partie commencée...

Bada pas boom !

Parfois l'orage se forme mais n'éclate pas : les personnages restent ensemble et les joueurs se regardent de travers. Pour certains, le roleplaying rend le malaise palpable et ce sont des morceaux d'anthologie qui se jouent alors (ah que c'est beau !)

Pour d'autres c'est le silence qui prime. Dans les deux cas le MJ est gagnant, car le groupe ne s'oppose plus à lui comme une entité unie et le meneur ne voit plus ses décisions discutées. D'ailleurs un MJ retors pourrait provoquer volontairement un conflit entre personnages afin de "diviser pour régner".

Une chose est certaine : quand les joueurs se disputent, l'intrigue et les propos du meneur de jeu passent au second plan. Il arrive qu'un MJ excédé ou qu'un joueur impatient s'en plaigne et prononce cette formule rituelle : "On n'avance pas !" Mais pourquoi avancer ? Pour terminer le module, pour en commencer un autre, pour aller se coucher ? Cette remarque typique du phagocyteur de niveaux est la pire des choses à dire au cours d'une partie car c'est la négation du rôle au profit d'une vision artificielle du jeu. Le but, la finalité du jeu, si tant est qu'il y en ait une, n'est pas d'avancer vers un futur improbable où le PJ, vainqueur de toutes les épreuves, siège sur un trône doré, mais de vivre l'instant présent dans la peau de son personnage.

En conclusion, empêcher les conflits parce qu'ils sont difficiles à gérer ou parce que le scénario ne se terminera pas en une nuit, c'est gâcher la partie !

Un conflit peut être une expérience positive pour vos personnages et leur donner plus de substance et de vie : c'est bien souvent en s'opposant aux autres qu'on affirme son identité !

Michel Rodriguez

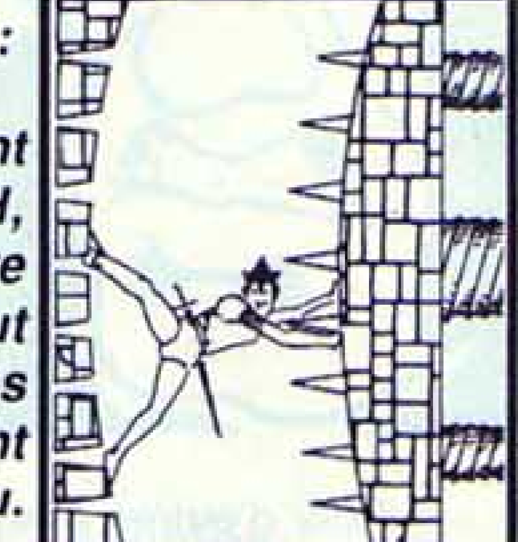


PIEGES de Grimtooth

un livre indispensable !

AVERTISSEMENT 1 :

Cet article, consacré à l'excellent ouvrage LES PIEGES DE GRIMTOOTH, est strictement réservé aux MJ. Sa lecture par des personnes non autorisées peut contribuer à la survie injustifiée des aventuriers et compromettre sérieusement la réputation de tueur du Maitre du jeu.



AVERTISSEMENT 2 :

Les pièges présentés dans cet article ne sont conçus que pour les besoins du jeu. La construction réelle de ces pièges pouvant s'avérer dangereuse. elle est formellement déconseillée

Les Pièges de Grimtooth rassemblent les pièges les plus infâmes, les plus pervers, les plus sournois ou les plus fous, ceux qui conduisent à une mort affreuse ou à une fin ridicule. Ils ont été choisis pour leur caractère inattendu, mortel, efficace, absurde ou même esthétique ! En tout, 101 pièges classés par genre (pièges de salle, de couloir, de portes, etc) et par dangerosité (de la tapette à souris à la broyeuse écorcheuse en gros !). Tous ne figurent pas dans le livre : ceux qu'on connait trop bien ou qui ne sont "vraiment pas drôles" ; mais rassurez-vous : à partir du contenu du livre, il est possible d'imaginer toutes sortes de variations et combinaisons, ce dont ne se priveront pas, j'en suis sûr, les MJ constructeurs de donjons.

Chaque piège est accompagné d'une explication plus ou moins détaillée et souvent d'un joli dessin pour comprendre ce qui arrive aux malheureux PJ. Mais n'abusez pas des pièges ou tous les aventuriers se passeront le mot : vos donjons seront aussi déserts que le Grand Sahara en plein midi et vous vous retrouverez seul dans une construction vide. Par contre, si vous êtes régulièrement importunés par des mauvais garçons qui cassent tout dans vos donjons et qui n'ont peur de rien, alors là allez-y franchement ! La première fois ils diront "ouf !", la deuxième "argh !", et si, à la troisième ils ne crient pas "maman !", vous avez bien gagné le droit de les exterminer : le livre contient tout ce qu'il faut pour ça ! Jugez plutôt : voici un échantillon des Pièges de Grimtooth et quelques variantes imaginées par l'auteur de cet article .

Piège 1 : L'Escalier Inutile

La partie piégée de l'escalier est parfaitement insérée dans le reste, mais, en réalité, elle constitue un balancier en équilibre précaire. Si un poids suffisant est placé sur l'escalier au-delà de son axe, il basculera vers le bas, déversant les aventuriers vers n'importe quel destin regrettable prévu par le MJ à l'étage d'en dessous.

Si un personnage isolé grimpe l'escalier, il peut ressentir un léger vacillement lorsqu'il met le pied au-delà de l'axe de basculement. Selon sa vitesse de progression, il pourra peut-être se rétablir pour revenir en-deçà du pivot. S'il courait lorsqu'il s'est aperçu de quelque chose, ses chances de revenir en arrière sont minces...

Si un groupe d'aventuriers monte l'escalier, il ne commence à basculer qu'au moment où les plus lourds ont franchi l'axe. Plus la différence de poids est importante, plus l'escalier bascule vite et plus il est difficile aux personnages de se rattraper.

Le Maitre de jeu notera que l'escalier n'est soutenu qu'à sa base. Donc, un personnage qui mettrait le pied dessus en venant du sommet déclencherait immédiatement le piège.

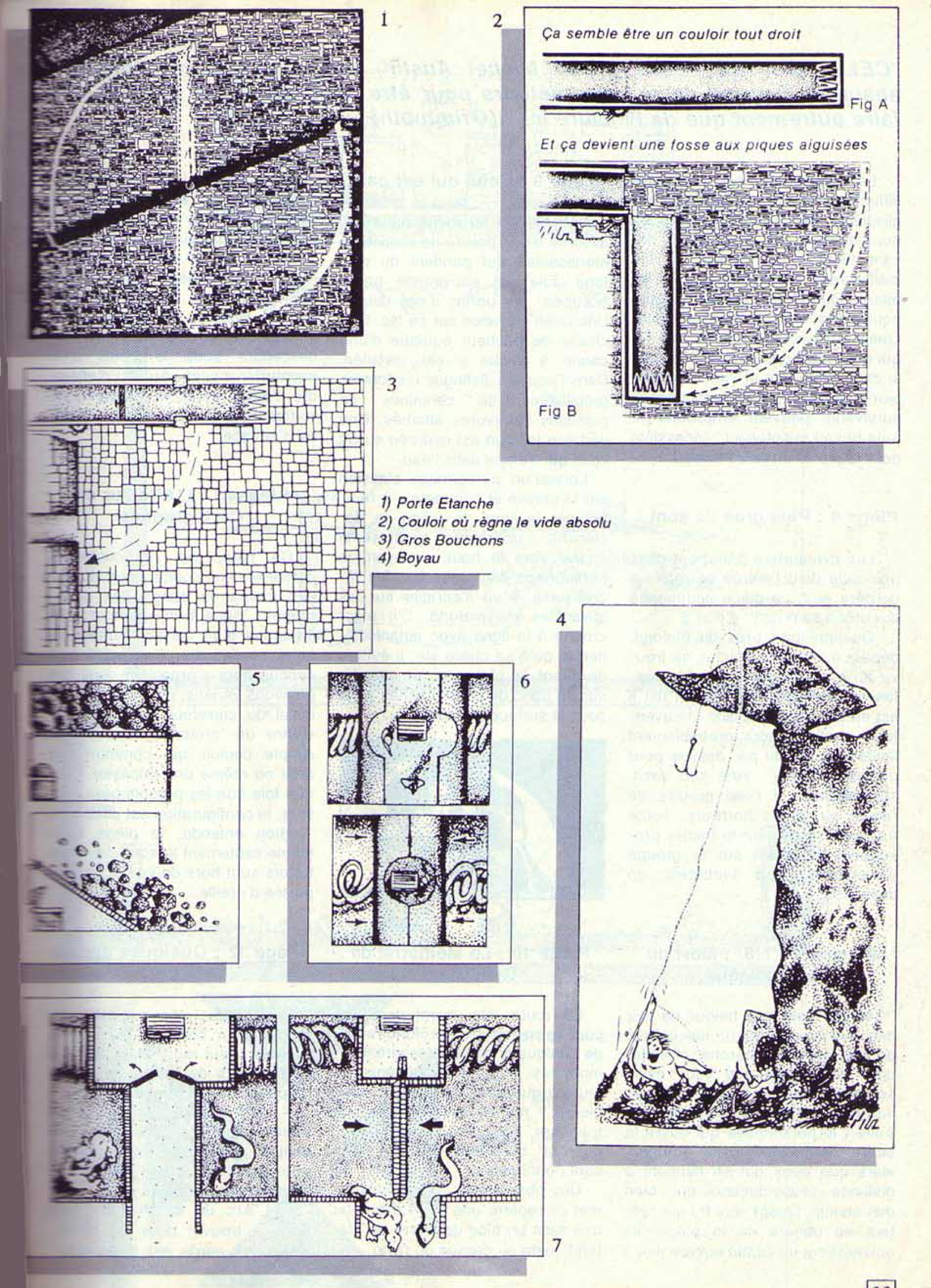
Piège 2 : Le Couloir Scie

Ce piège est basé sur le même principe que le précédent, mais cette fois, c'est un tronçon de couloir qui bascule. Les aventuriers vont s'empaler sur les pieux qui hérissent la paroi du fond.

Piège 3 : L'Aspirateur Infernal

Le piège précédent présente un inconvénient : seuls les aventuriers qui s'engagent dans le couloir piégé sont blessés. Ceux qui restent en arrière ne tombent pas dans le piège. Mais voici une variante encore plus mortelle !

Cette fois, une porte étanche ferme le tronçon de couloir. A l'intérieur règne le vide absolu. C'est le défaut de pression qui maintient le couloir horizontal, grace au bouchon du haut (voir plan).


1
2
Ça semble être un couloir tout droit
Fig A
Et ça devient une fosse aux piques aiguisées
Fig B
3
1) Porte Etanche
2) Couloir où règne le vide absolu
3) Gros Bouchons
4) Boyau
4
5
6
7

"CELUI QUI EST PARTI, par Michel Austin, est un piège véritablement absurde. Il prend de si longs détours pour être idiot que je ne pouvais pas faire autrement que de l'inclure ici." (Grimtooth)

Les aventuriers ouvriront sans difficulté la porte qui coulisse sur glissières. Le vide aspire alors les personnages qui se tiennent devant l'entrée du couloir, et les malheureux vont s'empaler sur les pieux. Quand les pressions sont équilibrées, les bouchons se détachent et le couloir tombe. Les PJ qui n'auraient pas été aspirés dans le couloir chutent et vont rejoindre leurs camarades. Les personnages survivants peuvent emprunter le petit boyau maintenant accessible pour explorer un autre niveau...

Piège 4 : Plus gros ils sont...

Les aventuriers pénètrent dans une salle dont l'entrée se referme derrière eux. La pièce commence aussitôt à se remplir d'eau.

Quelque part près du plafond, dépassant d'une corniche, se trouve un gros rocher. Il semble parfaitement stable, alors qu'en fait il est en équilibre précaire. Un aventurier malin voudra probablement lancer une corde par dessus pour pouvoir grimper vers son salut, spécialement si l'eau grouille de requin ou autres horreurs. Toute traction exercée sur le rocher provoquera sa chute sur le groupe d'aventuriers qui barbotent en dessous.

Pièges 5,6,7,8 : Mort du paranoiaque

N'êtes-vous pas fatigué de voir des aventuriers ouvrir les coffres de loin, avec une perche, et éviter ainsi les pièges que vous aviez soigneusement préparés ? Avec les pièges suivants, c'est le contraire : le personnage qui ouvre le coffre normalement est épargné, alors que ceux qui se tiennent à distance respectueuse ont bien des ennuis. Quant aux PJ qui restent en dehors de la pièce, ils connaissent un destin encore pire !

Piège 9 : Celui qui est parti

La salle est en roche naturelle, assortie d'une parure de stalactites menaçantes qui pendent du plafond. Elle est en grande partie occupée par un lac d'eau douce. Une jetée s'avance sur ce lac. Une chaise de pêcheur équipée d'une canne à pêche y est installée. Dans l'eau, on distingue les formes grouillantes de centaines de poissons carnivores affamés. Une certaine tension est exercée sur la ligne qui trempe dans l'eau.

Lorsqu'un personnage s'assied sur la chaise et commence à rembobiner la ligne, le piège se déclenche : un ressort propulse la chaise vers le haut, envoyant le personnage dans les airs. S'il lâche prise, il va s'écraser sur les stalactites du plafond. S'il s'accroche à la ligne avec autant d'énergie qu'à sa chère vie, il évitera aisément le plafond - et atterrira sur un banc de récifs cachés juste sous la surface de l'eau.



Piège 10 : Le Mémorial de Greystoke

La route des aventuriers est coupée par un ravin profond rempli de quelque chose de désagréable : monstres, liquides répugnants ou tout ce que vous voudrez. Il semble qu'il n'y ait aucun moyen de traverser. Les personnages paniqueront sûrement, surtout s'ils sont poursuivis.

Une observation soigneuse permet de repérer une sorte d'anneau fixé dans un bloc de pierre du plafond, juste au dessus du ravin.

Avec un peu de chance, un personnage devrait être capable de lancer une corde et de l'accrocher pour permettre au groupe de ...

Mais le piège entre en action : le bloc et l'anneau ne sont pas réellement fixés au plafond mais sur un système de corde et de poulies qui les laisse librement descendre sous le poids d'un aventurier moyen. Au lieu d'atteindre l'autre bord, le personnage-voltigeur ira s'écraser contre la paroi d'en face.

Piège 11 : L'Affoleur de Cartographes

Ce piège est un couloir à détournement conçu pour donner des coups de sangs aux cartographes. Situé à un carrefour, il se compose d'un certain nombre de murs coulissants. Ces murs sont conçus pour s'organiser dans des positions variées, modifiant l'aspect initial du carrefour pour qu'il devienne un "croisement en T", un simple couloir qui continue tout droit ou même une impasse. Chaque fois que les personnages passent, la configuration est différente.

Bien entendu, le piège fonctionne seulement lorsque les aventuriers sont hors de vue et hors de portée d'oreille.

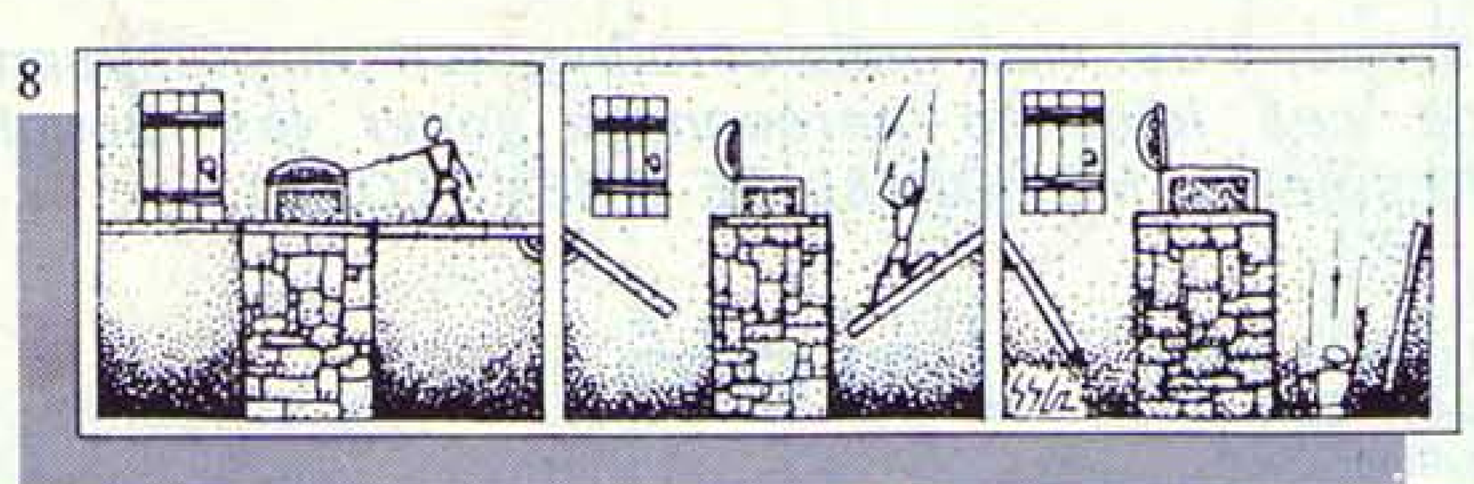
Piège 12 : Quelques appats mortels...

La plupart des pièges utilisent des appâts pour conduire les aventuriers vers leur mort. Mais pourquoi ne pas faire de l'appât lui même un piège ? par exemple :

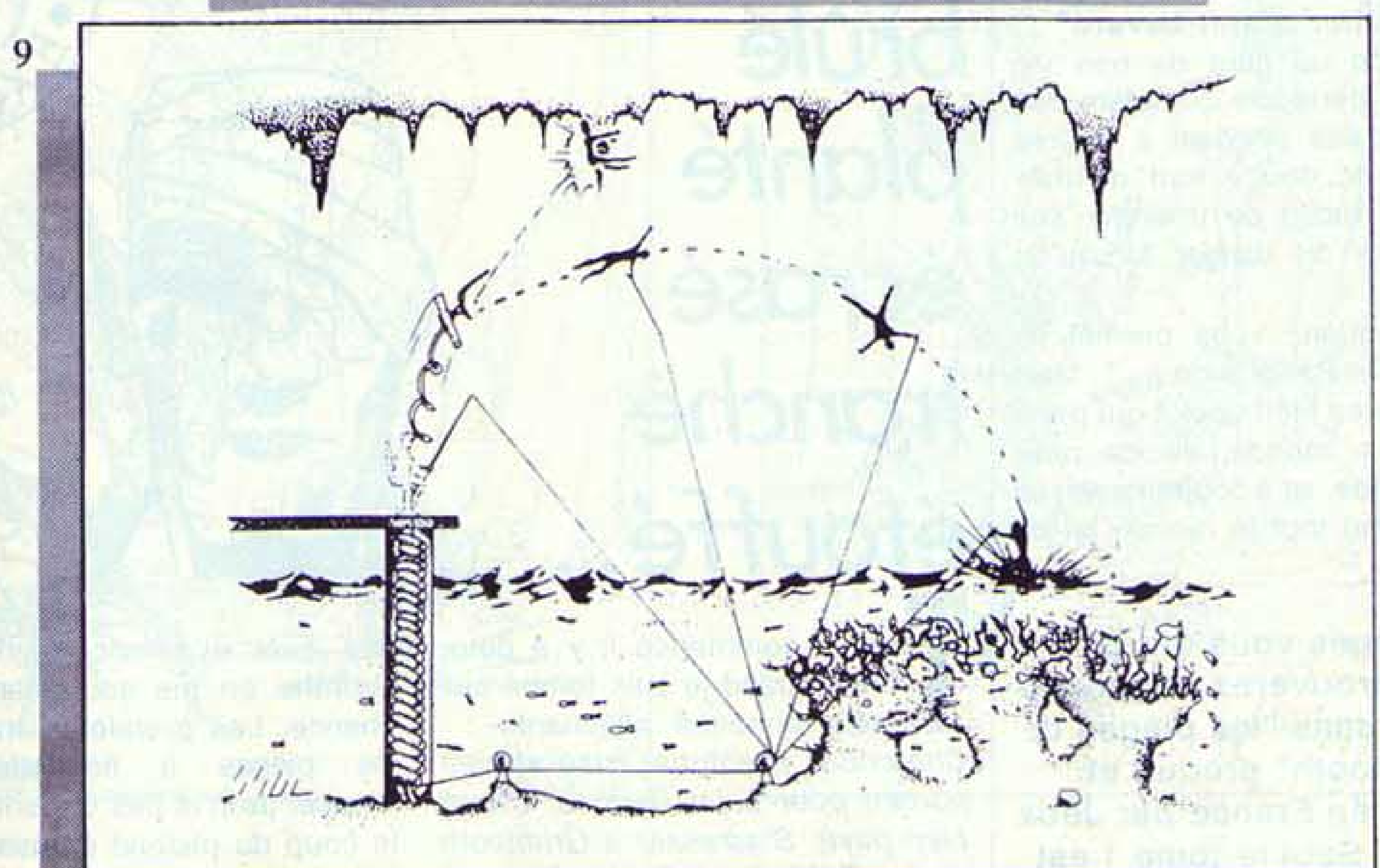
- **Le Fil Doré** : un fil d'or pur traine dans les couloirs d'un donjon. Les aventuriers le suivent, et finissent par arriver dans la toile d'une araignée géante .....

- **L'Arc de satan** : une belle arme à trouver dans un trésor... Hélas, sa corde est tranchante

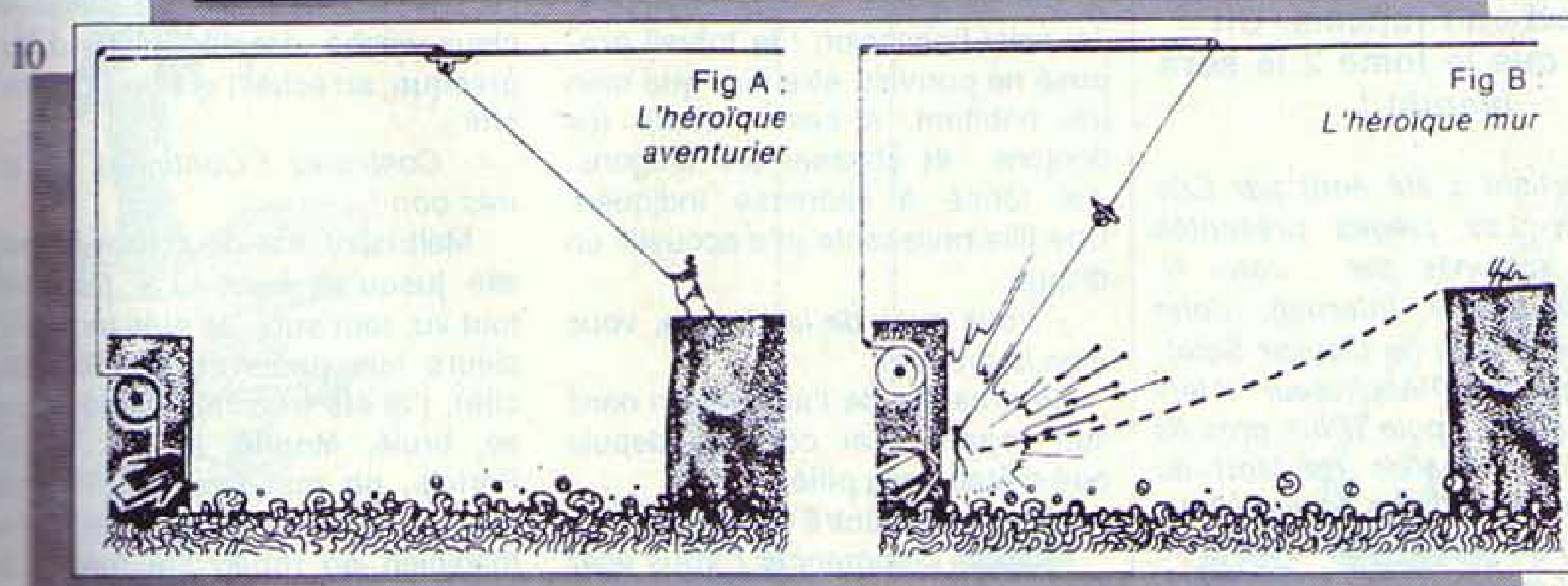
8



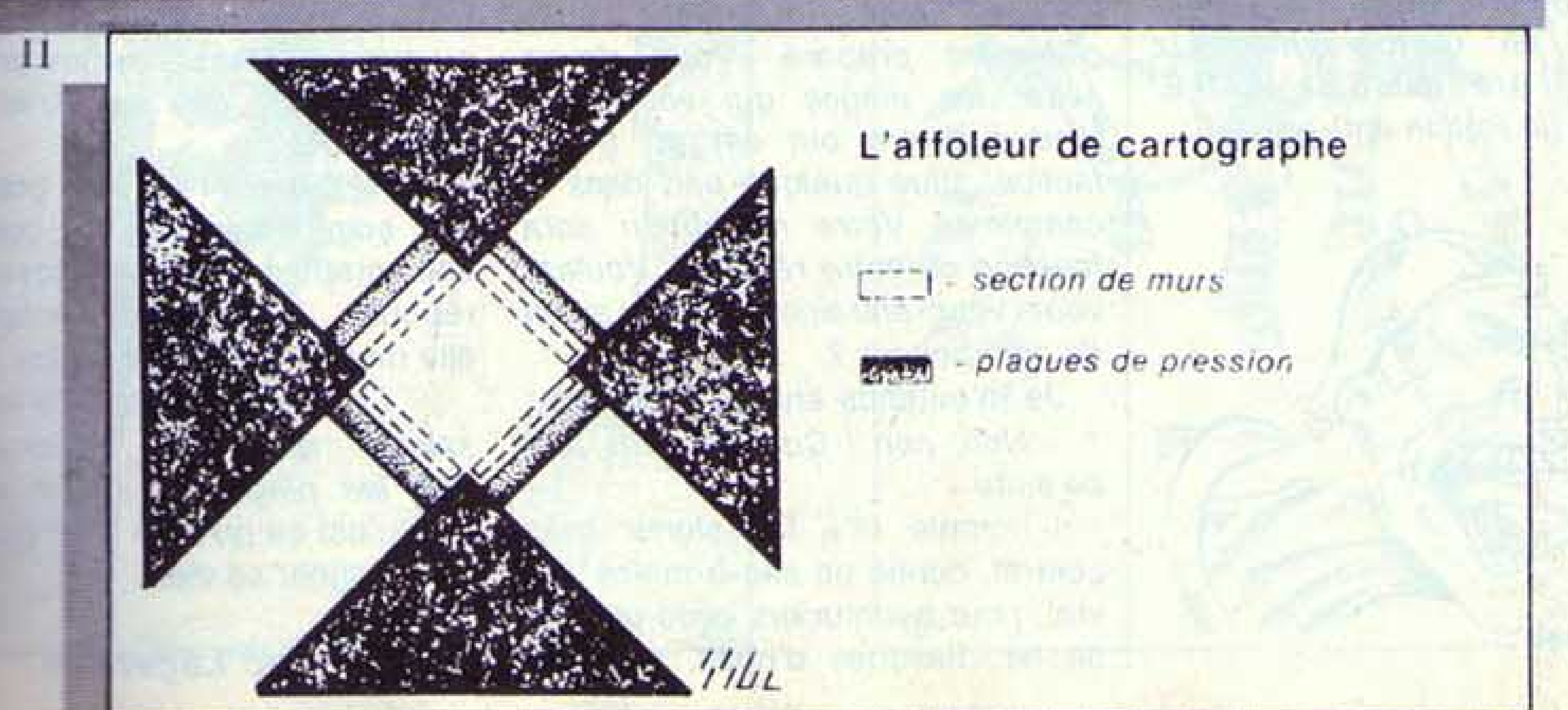
9



10


Fig A :
L'héroïque aventurier
Fig B :
L'héroïque mur

11


L'affoleur de cartographe
- section de murs
- plaques de pression

"Massacre insensé, c'est vrai, mais certainement plus amusant que d'admirer encore un de ces idiot de personnage jouer les Douglas Fairbanks." (Grimtooth, au sujet du MEMORIAL DE GREYSTOKE)

comme un rasoir. Tout personnage qui essaie de bander l'arc perd trois doigts dans l'aventure.

La potion "anti-bavard" : Cette potion au gout de bon vin cause une paralysie complète des cordes vocales pendant x heures (pas plus de douze tout de même...) Pas facile de prévenir ses compagnons du danger lorsqu'on est muet !

Cette potion vous permet de neutraliser le PJ "grande g..." Mais si, vous savez bien : celui qui parle pour tout le monde, décide pour tout le monde, et a toujours raison même quand tout le monde lui dit qu'il a tort...

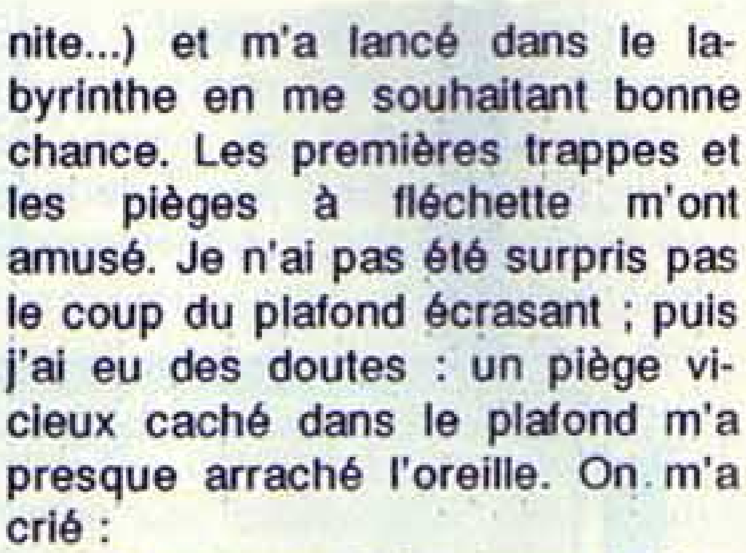
Ces pièges vous ont plu? vous en trouverez beaucoup d'autres dans "les pièges de Grimtooth" produit et distribué en France par Jeux Actuels. Seul le tome 1 est traduit en Français. On espère que le tome 2 le sera bientôt !

Cet article a été écrit par Eric Legendre. Les pièges présentés ont été imaginés par : John R. Greer (l'Escalier Infernal), John T.T. Logenbaugh (le Couloir Scie), Eric Legendre (l'Aspirateur Infernal), Mike Stackpole (Plus gros ils sont), Scott Rhoads (la Mort du Paranoiaque), Michel Austin (Celui qui est parti), Brandon Corey (le Mémorial de Greystoke), J. Walker (l'Affoleur de Cartographe), Liz Danforth (l'Arc de Satan), S.S. Crompton (la Potion anti-bavard).



J'ai été : brûlé planté écrasé tranché étouffé...





Tout a commencé il y a deux mois quand je suis tombé sur cette annonce alléchante : *Cherchons aventurier rusé et bien portant pour sujet de livre. travail bien payé. S'adresser à Grimtooth & Co.* Toujours à court d'argent, j'ai saisi l'occasion : le travail proposé ne pouvait être pire que mon job habituel, à savoir courir les donjons et chasser les dragons. J'ai foncé à l'adresse indiquée. Une fille ravissante m'a accueilli en disant :

- *Vous avez de la chance, vous êtes le premier.*

Je crus lire de l'admiration dans son regard. J'ai compris depuis que c'était de la pitié.

Un type est entré et m'a dit :

- *On va commencer ! Vous allez évoluer dans un décor spécialement préparé. Vous devez éviter les pièges qui vous sont tendus. Votre but est un trésor factice, situé quelque part dans le complexe. Votre rétribution sera fonction de votre réussite. Voulez-vous vous entrainer un peu avant de commencer ?*

Je m'entends encore répondre :

- *Non, non ! Commençons tout de suite*

L'homme m'a fait signer mon contrat, confié un sac-à-matos (le vrai, pour aventuriers avec pointes de fer, flasques d'huile, eau bénite...) et m'a lancé dans le labyrinthe en me souhaitant bonne chance. Les premières trappes et les pièges à fléchette m'ont amusé. Je n'ai pas été surpris pas le coup du plafond écrasant ; puis j'ai eu des doutes : un piège vicieux caché dans le plafond m'a presque arraché l'oreille. On m'a crié :

- *Continuez ! Continuez ! C'est très bon !*

Maitrisant ma douleur, je suis allé jusqu'au bout. J'ai tout fait, tout vu, tout subi. Je suis mort plusieurs fois (mais on m'a ressuscité), j'ai été tranché, planté, écrasé, brulé, étouffé, et j'en passe. Parfois, on me donnait un partenaire, une brute en armure ou un magicien en robe. J'ai même dû faire le parcours en temps limité, ou avec un blessé sur les bras, ou poursuivi par des monstres... J'ai tout enduré !

Après avoir reçu ma prime, et des soins intensifs, j'ai demandé des comptes à mon employeur. Sa réponse, je l'entends encore, et elle me fait froid dans le dos :

- *Le trésor est factice mais le salaire réel. Donc il est normal que les pièges le soient aussi !*

Qu'est ce qu'il ne faut pas faire pour gagner sa vie...

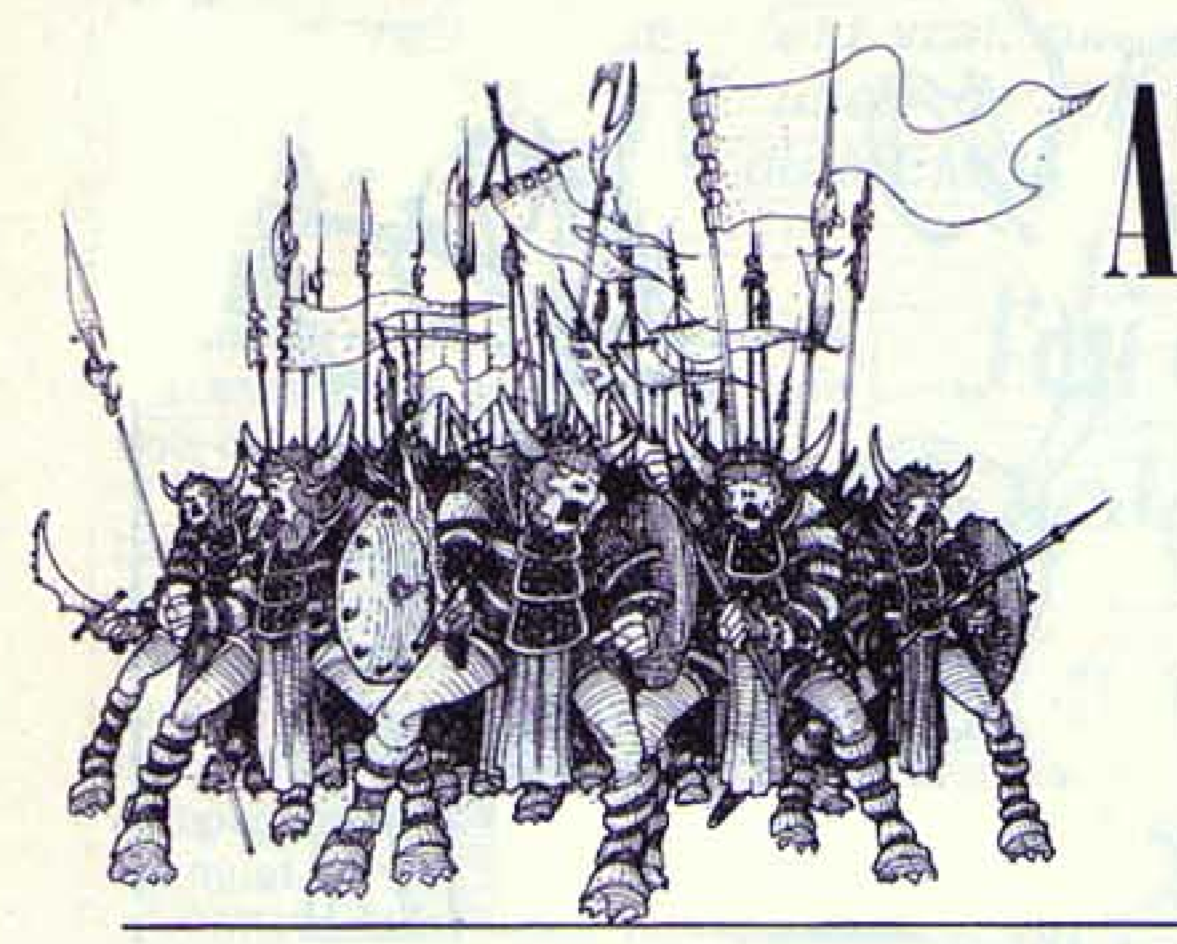
Eric Legendre











Ah! les p'tits Monstres

ou comment mettre en scène les Kobolds, Orcs et autres Gobelinoides.

Avec un dé de vie au plus, ces charmantes petites créatures ont tendance à disparaître des scénarios : les joueurs les méprisent dès que leurs aventuriers atteignent quelques niveaux d'expérience.

Les monstres de faible niveau sans pouvoir particulier servent la plupart du temps de chair à épée Vorpal ou de combustible pour les boules de feu. Il existe pourtant des manières plus intéressantes d'utiliser ces créatures ! Foncièrement mauvaises, elles ne sont pas stupides : n'appelle-t-on pas, d'ailleurs, le diable "le Malin" ? Les petits monstres compensent donc leur faiblesse physique par une ruse et une perversité remarquable...

Téméraires, peut-être... Suicidaires jamais !

"Surprenant un chevalier solitaire, deux fiers guerriers gobelins, les yeux injectés de sang, se ruent toutes griffes dehors sur l'homme qui dégaine sa brillante épée en émettant un rire sonore... Le combat qui s'en suit est aussi bref que violent et le chevalier repart en sifflotant gaiement."

Cette image d'Epinal, née des phantasmes des joueurs est bien loin de refléter la réalité. Les gobelins tiennent autant à leur vie, sinon plus que les animaux. Ils obéissent eux aussi à l'instinct de conservation et respectent donc deux grands principes :

1) On n'attaque jamais sans une bonne raison. Un mauvais coup est si vite arrivé...

2) Même avec un excellent motif, on n'attaque que si l'on a de réelles chances de gagner le combat. Ne confondons pas gobelins et guerriers berzeks !

L'homme, avec sa grande et supérieure intelligence, peut tuer sans autre but qu'un plaisir pervers. Les animaux eux ne le font jamais sans raison, que ce soit pour se nourrir, défendre leur territoire ou leurs petits.

Quant aux "monstres" ils sont considérés par les joueurs comme des animaux un peu moins idiots ou en tout cas comme une forme de vie... disons... intermédiaire. Une haine viscérale semble être le moteur de toutes leurs actions. On ne peut donc attendre, de la part de ces stupides bestiaux de monstres, qu'un comportement bestial !

En fait, l'orc le plus bête sait reconnaître la force d'un adversaire *(on a l'habitude, quoi !)** et commence généralement par l'observer aussi discrètement que possible *(Ca, c'est le plus dur !)*. Aussi, face à un ennemi trop puissant, le monstre préfère renoncer ou va chercher du renfort.

Comme toute créature disposant d'au moins un neurone à peu près en état de fonctionner, un pauvre et faible monstre sait aussi reconnaître ses erreurs de jugement. En cas de besoin, il prend la fuite et court le plus vite et le plus loin possible, quitte à revenir plus tard avec ses petits camarades, en préparant son coup cette fois.

Un monstre averti en vaut deux, c'est bien connu !

A Triompher sans gloire, on vainc sans péril !

Ignorant totalement l'honneur, sinon la fierté, les petits monstres cherchent à parvenir à leur fin, autant sans combattre *(Ouais ! ou alors le moins possible... On n'est pas complètement maso !)*. Ils essaient de mettre le maximum de chances de leur côté, ce qui ne relève après tout que de la plus primaire des logiques.

Eh oui ! Un orc serait-il donc incapable de reconnaître la menace potentielle d'un mage ou d'un clerc au sein d'un groupe de proies ? Que nenni ! Balivernes ! Billevesées ! Erreur des plus grossières ! Contre-vérité... *(Bref, c'est des menteries quoi !)*. L'orc sait parfaitement distinguer ces êtres ô combien détestables de leur congénères humains. Il se méfie d'eux et de leurs redoutables pouvoirs comme de l'eau pure et du

**NOTES : Les réflexions en italique et entre parenthèse ont été ajoutées par mon orc apprivoisé.*

savon. Son premier souci est donc de neutraliser le plus rapidement possible ces dangers publics... (Des fois qu'ils nous feraient du charme ou essayeraient de nous pétrifier !). Si de présomptueux aventuriers disposent d'huile, d'acide ou de poison, leurs chers "petits" adversaires peuvent tout aussi bien en avoir. D'autre part, les tribus d'orcs ou de gobelins comptent dans leurs rangs des chamans relativement puissants, des mages de moralité douteuse peuvent se joindre à des bandits, et pourquoi un chef orc n'utiliserait il pas une arme magique conquise de haute lutte lors d'un précédent combat, ou l'un de ces très vieux talismans de protection qui se transmettent dans les tribus de génération en génération ?

Assurément ces joyeux "petits monstres" ne manquent pas de moyens pour réussir leurs mauvais coups. Tout ce dont disposent les joueurs, leurs adversaires doivent pouvoir se le procurer aussi, ou bien l'on favorise scandaleusement les PJs au détriment des PNJs (Que Saint Gigax le Grand nous en préserve !).

Pour plus de plaisir, varions les situations désespérées...

Après avoir fait un sort aux idées reçues, laissons les monstres déployer toutes leurs ruses et capacités es traque, piège et guet-apens dans des scènes dignes de leur grand talent.

Un chef de bande fait généralement preuve de machiavélisme et d'un bon sens tactique (terme absent du vocabulaire de la plupart de ces brutes épaisses d'aventuriers). Après avoir été patiemment pistés, observés, évalués, les adversaires sont attendus ou attirés en un lieu propice, préalablement garni de trappes, filets et autres pièges opportuns. Une clairière dans une forêt inextricable, un défilé étroit, une bonne vieille auberge isolée conviennent parfaitement. Le moment de l'action est capital : pourquoi attaquer immédiatement quand il est si simple

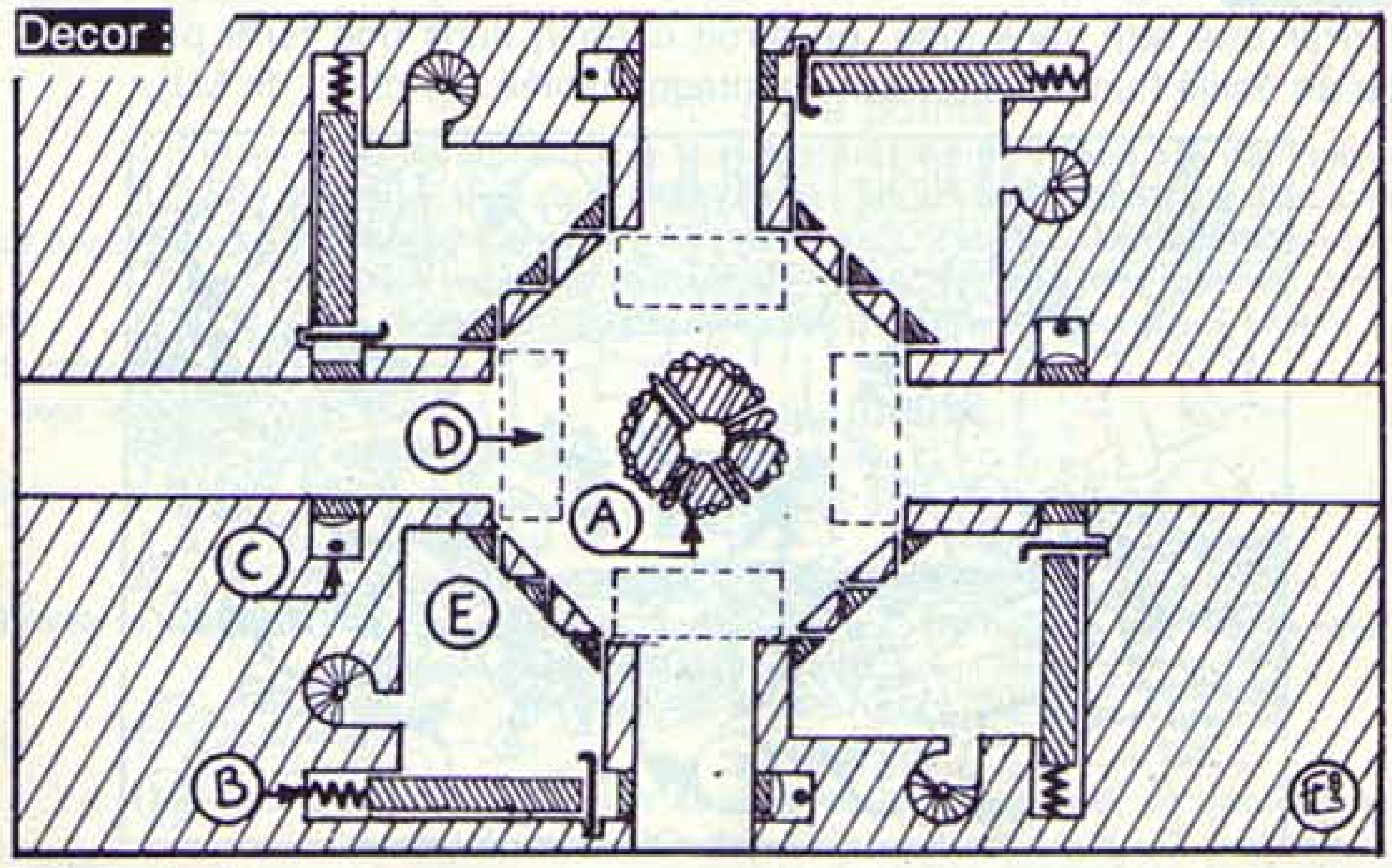


Quand une salle obscure vous fait Ecran !

Acteurs :

- un groupe d'aventuriers trop sûrs d'eux-mêmes, visitant un souterrain ou les couloirs d'un chateau en ruines
- quatre orcs ingénieux et patients, propriétaires des lieux.

Decor :



Légende :

(A) PILIER CENTRAL creux, sculpté sur toute sa surface extérieure de dizaines de têtes monstrueuses tirant la langue. Le trou de chaque pupille contient un dard. Un énorme PISTON est retenu au sommet du cylindre creux, par des cordes.

(B) PAROI MOBILE en pierre, poussée par un ressort comprimé et retenue par une barre métallique.

(C) PIERRE dans laquelle est scellée une lame, orientée vers un conduit où passent les cordes retenant le piston cité en A.

(D) TRAPPE grossière destinée à être détectée.

(E) REDUIT percé de meurtrières donnant sur la salle. Ces ouvertures sont actuellement obturées par des pierres taillées.

Scénario :

Les aventuriers entrent par l'un des couloirs. Ils détectent sans peine la trappe (D) qui contient des pieux métalliques. Ils la franchissent et s'approchent du pilier, intrigués par cette curieuse colonne au centre de la pièce. Rien ne se produit jusqu'au moment où tous les PJ sont entrés dans la salle. Alors les orcs cachés dans les réduits otent les barres retenant les parois coulissantes B, qui jaillissent sous la pression en brisant les pierres fragiles des murs du couloir. Elles percutent le mur opposé et enfoncent les pierres C, ce qui provoque la rupture des cordes. Le piston tombe alors en comprimant l'air dans le cylindre A, et la pression expulse violemment les dards dans toutes les directions. Les meutrières sont alors dégagées par les orcs qui arrosent copieusement de flèches les éventuels survivants...

Note : Tous les pièges, sauf les trappes, sont déclenchés à la main. Ils sont donc très difficiles à détecter et impossibles à désamorcer.

Metteur en scène :

A vous de mettre en scène cette aventure, mon cher Maitre !



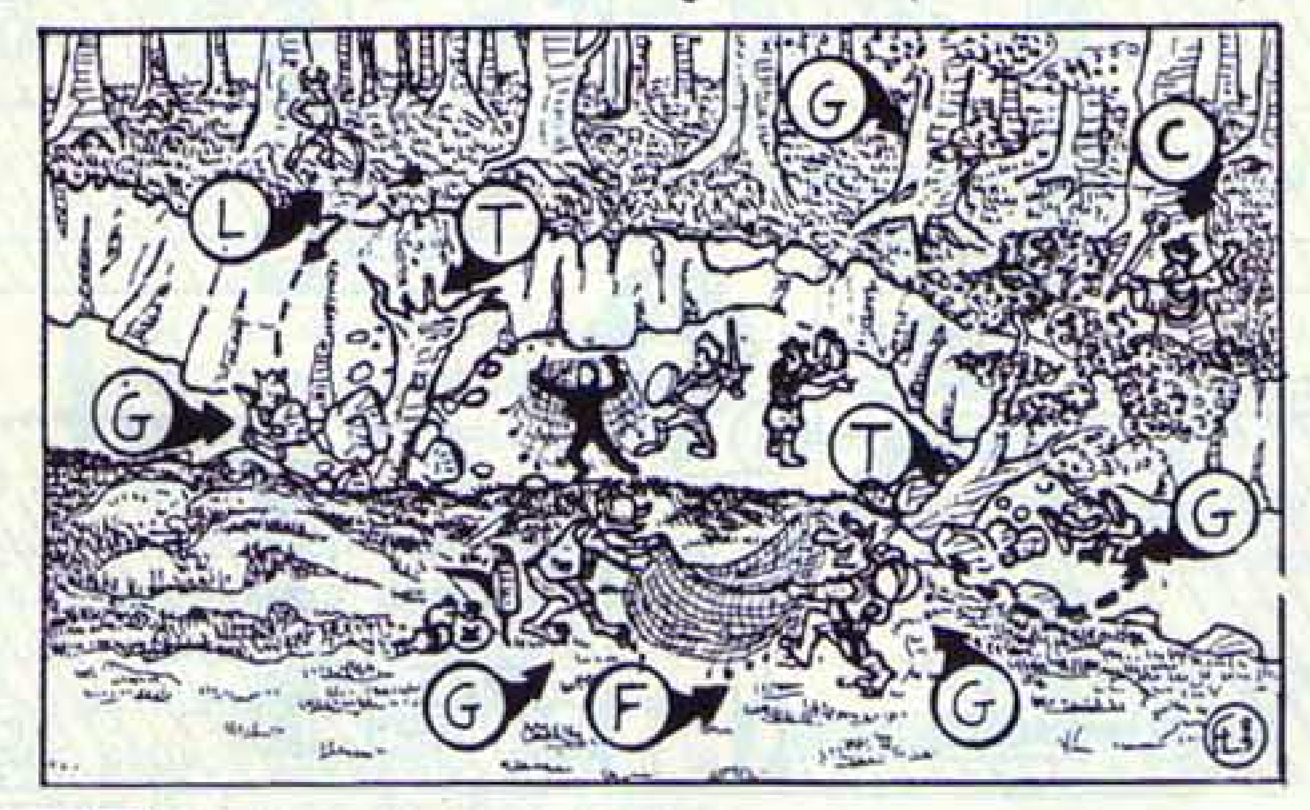
Promenons-nous dans les bois...

Acteurs :

- un groupe de PJ aventureux et insouciants.
- une troupe de gobelins avec un chaman et un chef de guerre.

Décors :

Par une nuit sans lune, un étroit chemin dans une forêt profonde, ou un défilé humide dans une montagne isolée (au choix du MJ).



Légende :

(T) Tronc (ou rochers) qui s'abattent en travers du chemin (ou du défilé) pour barrer le passage.

(C) Position du chaman : il se place en retrait et de manière à prendre tout le chemin en enfilade.

(L) Position du chef : il peut voir chacun de ses guerriers.

(G) Positions des guerriers : les gobelins sont équipés de flèches, de fioles d'acide, et/ou de fioles d'huile.

(F) Filets jetés sur les innocents voyageurs.

Scénario :

Dès que les aventuriers sont suffisamment avancés :

1 : Le chaman, qui a déjà lancé un sort de protection (bénédiction) sur ses camarades, lance un sort de silence au milieu du groupe des PJ. Il peut ainsi neutraliser les lanceurs de sorts adverses pendant les premiers rounds de combat.

2 : Simultanément, les gobelins et leur chef jettent les filets sur leurs adversaires avant de les cribler de flèches . Les deux gobelins qui ont abattu les arbres se placent de manière à empêcher les PJ d'avancer ou de reculer.

3 : Quand le sort silence cesse de faire effet, le chaman entone une petite chanson locale (sort cantique).

4 : Les PJ qui parviennt à se dégager des filets sont aussitôt aspergés d'acide. On ajoutera de l'huile enflammée dans le cas du défilé.

5 : S'il reste des PJ vivants, le combat s 'achève au corps à corps . Le chaman prète main forte aux guerriers en cas de besoin.

Note : A jouer dans la plus grande tradition Robin Hoodesque (ô, Scherwood !).

Metteur en scène :

Toujours vous, très cher et estimé Maitre.

d'attendre que les aventuriers sortent des ruines, plus riches et affaibli par tous les combats qu'ils ont livrés ?

Enfin, l'embuscade ou le raid est mené avec intelligence : Au tant que faire se peut, les attaquants doivent :

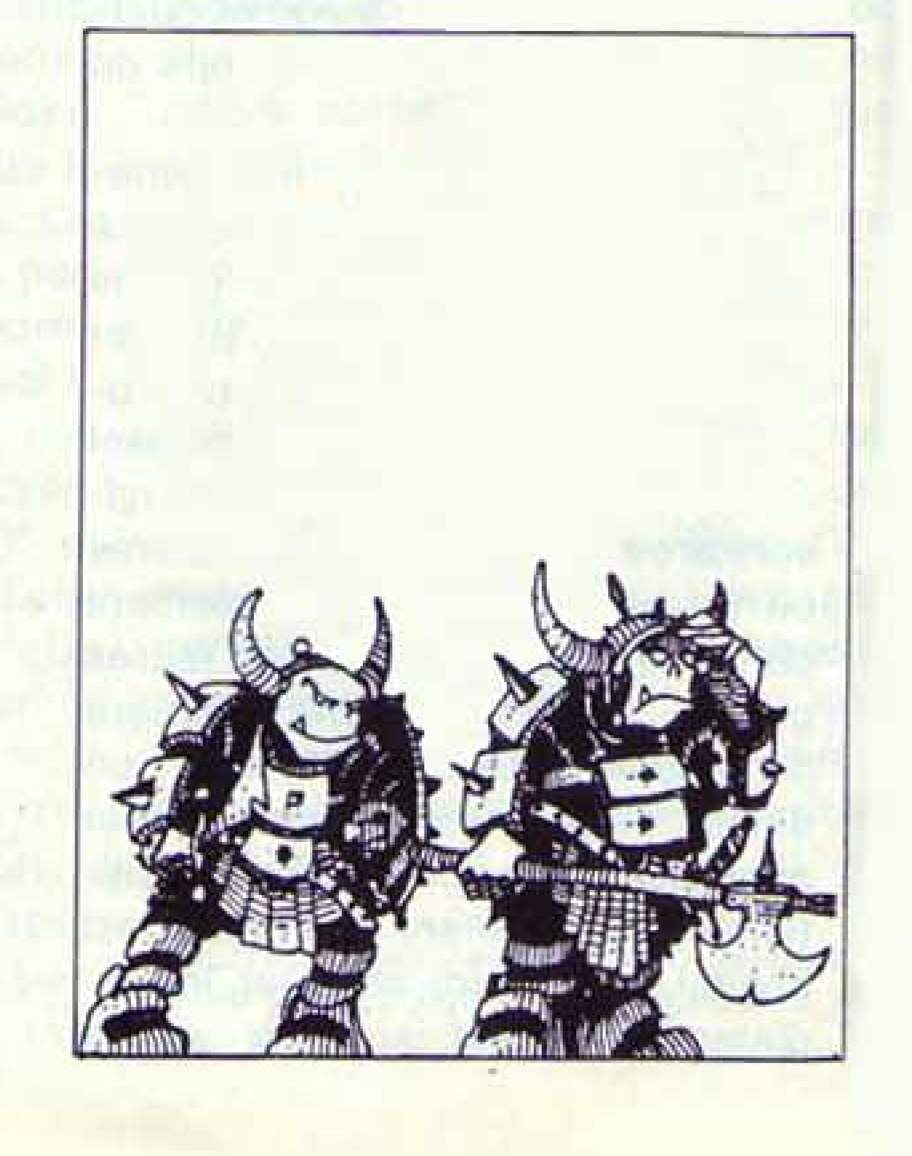
- neutraliser ou immobiliser les jeteurs de sorts.
- affaiblir les guerriers en utilisant le plus longtemps possible les armes de jet.
- ne donner l'assaut qu'en dernier lieu. *(ca reste tout de même le meilleur moment !)*

A la fin de l'action, les assaillants pillent tout ce qu'ils peuvent emporter et s'éloignent aussi vite que possible si des représailles sont à craindre.

en conclusion

Bien entendu, orcs, gobelins, kobolds et brigands n'ont pas l'efficacité ni la discipline d'un commando militaire. Mais leurs actions de guérilla peuvent être une véritable plaie pour les joueurs, même de haut niveau. Il incombe donc au MJ de faire vivre intelligement ces attachantes petites bêtes ! Puissent les aventuriers retrouver les sensations de leurs débuts, lorsque la vue d'une demi-douzaine de gobelins leur causait une frayeur indicible !

Philippe Rio



reponse au

QUESTIONNAIRE DES TECHNICIENS

LES REPONSES

Les ouvrages de référence utilisés sont le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître, le Manuel des Monstres et le Legend and Lore, tout cela de la première édition bien entendu.

1) c : sac à dos : 2 pièces d'or
2) d : voir Manuel des Joueurs
3) c : voir Guide du Maître
4) a : infravision limitée à 18 mètres en intérieur
5) c : écraser un crâne, c'est plus propre que de transpercer le coeur de ses victimes !
6) d : 80 points contre respectivement 3-24 / 72 / 60
7) d : une pièce d'or équivaut à deux cent pièces de cuivre
8) b : à cause de la longueur des armes : 1.8m pour le bec-de-corbin et 2.4m pour la chauve-souris
9) d : le marteau de lucerne inflige les dégâts suivants : 2-8 / 1-6
10) b : voir Guide du Maître
11) d 12) b 13) d 14) c 15) a
16) d : Hécate est la déesse de la magie. C'est Aphrodite la déesse de la beauté, de l'amour et de la passion
17) a 18) d
19) d : leurs dieux sont les arbres, le soleil et la lune
20) a

LE VERDICT

Chaque réponse exacte vaut un point. Faites le total de vos points et reportez-vous au paragraphe correspondant à votre résultat.

21 points et plus

Par Crôm, plus de 20 points... Gigantesque. Vous accédez au grade de tricheur du 10° niveau. Cependant l'acquisition de ce titre nécessite une épreuve : recommencez le test en tenant le journal à l'envers et retranchez un point de vos résultats pour chaque seconde de réflexion... Bonne chance !

20 points

Par Vis-Hi-Go ! Gygax est avec vous. Je suis sûr que de nombreuses personnes vous envient la capacité de pouvoir masteriser une partie sans avoir à fouiller dans les "Saints Volumes". Tentez votre chance, Gygax vient de partir de TSR... ils ont peut-être besoin d'une encyclopédie ambulante. Mais au fait, ne vous laissez pas embarquer dans de monstrueux illogismes sous le prétexte que "c'est écrit page tant". Par les cornes de Baphomet, laissez votre bon sens s'exprimer !

15 à 19 points

Comme l'a dit Valduve-le-Gras : "Tu peux être fier de toi p'tit gars. J'en connais qui auraient fait largement moins bien". Et c'est vrai ! Votre résultat est plus qu'honorable et vous pourrez vous en vanter lors de votre prochaine exploration du 25° sous-sol d'une crypte maléfique... De toute façon, vous êtes reçu "haut l'épée" à votre examen et vous gagnez ainsi le droit de poursuivre la lecture de ce journal.

10 à 14 points

Heureux... vous pouvez être heureux. Votre ténacité, votre rapidité de réflexion, votre intelligence et votre courage (tant de compliments ça cache quelque chose... gnarf, gnarf !) vous ont permis de répondre correctement à plus de 10 questions. Vous aussi, vous pouvez continuer votre lecture, mais avant il vous faudra participer à ce rituel : veuillez prendre trois longues inspirations ; puis vous incliner vers les quatre points cardinaux en psalmodiant la célèbre formule : "GRAAL c'est bien, GRAAL c'est bon, GRAAL je m'abonne".

5 à 9 points

Aie ! Vous échouez mais rassurez-vous ce n'est pas trop grave. Certes, la victoire était proche, mais... Bon, allez, vous avez une deuxième chance mais, avant ceci, il vous faudra apprendre par coeur cette célèbre maxime : "j'aime les Gobelins, j'adore les Orcs, je vénère les Kobolds et je m'incline devant les puissants Trolls".

1 à 4 points

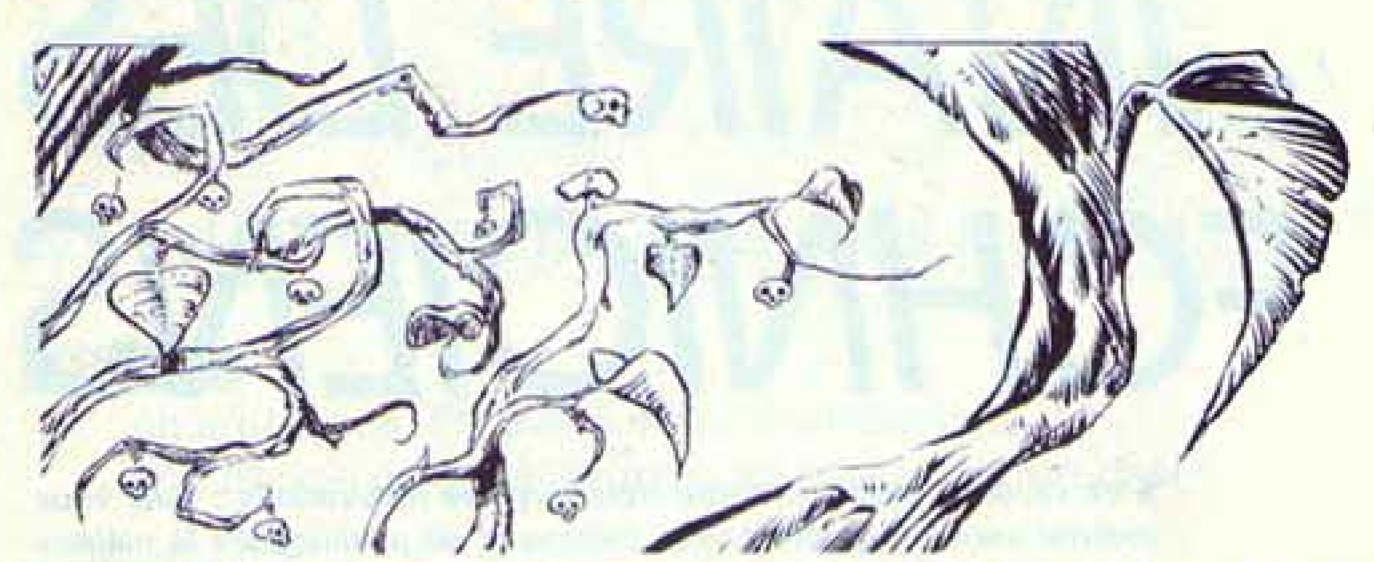
"Alors qu'est ce qui n'a pas marché ?
- Je ne sais pas, j'avais le trac. Mais je ferais sûrement mieux la prochaine fois.
- Encore un petit mot avant l'auto-destruction de ce parchemin ?
- ... heu... Bon, j'voudrais dire un petit bonjour à tous mes sympathiques camarades du Troll club de ma région..."

0 point

Bravo ! Bravo pour avoir su esquiver avec tant de dextérité les bonnes réponses ! En fait, c'est peut-être vous qui avez raison. Vous qui avez choisi de jouer sans avoir travaillé et retravaillé les règles ; vous qui avez le courage d'annoncer froidement à vos joueurs puristes que les dragons sont des poètes inoffensifs et sans défense, quitte à devoir vous retrancher derrière votre écran violemment secoué par une pluie de dés. Continuez à faire comme bon vous semble. Vous avez de l'imagination... Servez-vous en. Enfin, si un jour vous avez le temps, essayez de lire les règles, elles contiennent tout un tas de choses intéressantes.

SOLUTION MOTS CROISES

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	M	A	G	I	C	I	E	N	■	A
2	A	M	O	R	A	L	■	E	S	P
3	R	E	B	E	L	L	E	■	O	O
4	T	■	E	■	I	■	C	U	I	R
5	E	E	L	■	C	H	U	T	■	I
6	A	B	Î	M	E	■	S	O	L	E
7	U	R	N	E	S	■	S	P	A	■
8	■	O	S	T	■	M	O	I	■	E
9	A	U	■	A	M	E	N	E	E	S
10	M	E	R	L	I	N	S	■	U	T



L'univers des

une aide de jeu



"Valdir, d'un coup de hache, vient d'achever le deuxième brigand. Une longue entaille lui parcourt le bras. En épongeant sa blessure avec un morceau de chemise, il se souvient du beaume que lui a vendu un soi-disant "rebouteux" quelques jours auparavant. Il fouille dans sa besace et en sort le petit pot de terre cuite... Une noisette de pâte sur la plaie, un bon massage, un léger picotement puis une sensation de brûlure intense et de vertiges... Enfin l'inconscience et la froideur de la mort."

Le poison, arme traitresse, capable d'abattre l'homme le plus robuste en quelques secondes. D'où vient-il, qui le fabrique et comment ? Cet article vous permettra de répondre à ces questions et de développer un sujet abordé trop succintement dans les règles d'AD&D.

Les Ingrédients

Les poisons ne sont pas des substances simples mais un savant mélange de principes actifs (alcaloides...) et de produits inertes servant à leur conservation et manipulation. Du fait de cette complexité, tout le monde ne peut pas se lancer dans la manufacture de ces dangereuses matières : parmi les PJ, seuls les assassins peuvent prétendre, après de longues études, à la maîtrise de cet art ; chez les PNJ, les alchimistes et les herboristes en sont également capables.

La principale difficulté que l'on rencontre lors de la création d'un poison est le choix des ingrédients. Ils sont presque tous d'origine naturelle car, provenant d'un organisme vivant, ils possèdent des affinités avec l'organisme qui leur confèrent une activité bien supérieure à celle des produits de synthèse.

- **Les substances animales** : leur récolte et leur conservation sont souvent difficiles. Malgré ceci, on les trouve parfois mélangées à d'autres toxines.

- **Les substances végétales** : elles sont la principale ressource des empoisonneurs. Il existe en effet dans la nature beaucoup de plantes contenant un ou plusieurs alcaloides (matière toxique à activité plus ou moins pathogène). Leur préparation et leur conservation sont relativement simples et sans danger : il suffit de cueillir la plante et non de capturer une créature, puis de la manipuler au péril de sa vie pour récolter quelques gouttes de venin.

- **Les mineraux** : il ne s'agit pas ici de substances actives mais d'excipients utilisés pour donner au poison une apparence précise ou lui conférer une action spécifique. Certains cristaux (gliter, rose empourpré, la fylue blantique...) changent la couleur trop reconnaissable de quelques liquides. La poudre des Emercantilles permet d'épaissir les substances liquides et de les transformer en pâtes facilement utilisables...

Le Mazl (connu aujourd'hui sous le nom d'oxyde de titane) est souvent ajouté aux poisons : il possède la propriété de s'opacifier à la lumière, empéchant ainsi la dégradation de ses constituants. Il permet aussi d'éviter le déclenchement "chimique" du poison avant son absorbtion : une fois avalé, le mazl pert sa capacité opacifiante ; le poison, s'il est bien fabriqué peut alors se déclencher dès que les premiers rayons du soleil touchent la victime (voir "*le Photonophobe*", à la fin de cet article).

La Manufacture

Avant toute chose, le créateur de poison doit s'équiper : les diverses opérations que doivent subir les ingrédients nécessitent l'acquisition d'une gamme d'ustensiles. La construction d'un laboratoire est assez onéreuse : il faut compter 500 à 2000 pièces d'or pour

POUR LES EXPERTS...

Certains minéraux peuvent contenir des éléments toxiques (arsenic, mercure, plomb...). Ils ne sont pas détaillés ici car leur recherche et leur préparation est souvent longue et difficile : les végétaux offrent aux empoisonneurs des substances plus puissantes et moins rares.

Si vous voulez introduire les poisons minéraux dans votre campagne, vous pouvez toujours consulter un livre de chimie ou mieux, inventer de nouvelles substances en laissant libre cours à votre imagination !

Poisons hautement toxique !



UN IGNOBLE CHANTAGE

Nous recommandons aux PJ assassins cette méthode pour intimider un adversaire : après un repas, dites-lui qu'il vient d'absorber un poison dont vous seul connaissez l'antidote. S'il n'obeit pas à vos ordre, vous le laisserez crever comme un chien. Peut-être n'existe t-il en fait aucun antidote, peut-être même n'avez-vous administré aucun poison à votre ennemi : l'essentiel est qu'il le croit (si vous avez un ami magicien, demandez-lui de lancer le sort "suggestion").

l'achat de parchemins vierges permettant de noter les expériences et des livres "théoriques" de base. La préparation d'un poison est longue : les ingrédients doivent toujours être transformés pour que le produit final soit efficace. Voici par exemple comment Asdrabal le vieux décrivait la préparation des feuilles de belladone fraichement cueillies dans son livre intitulé "la Botanique, Mère des Assassins" :

- Il est tout d'abord indispensable de nettoyer les feuilles ; le vrai créateur de poison est un artiste, comment pourrait-il accepter que de la terre ou tout autre matériau viennent souiller ses ingrédients ?

La deuxième étape est celle du broyage. Il faut ensuite recueillir et concentrer le principe actif. Pour cela, une macération dans de l'alcool chaud suivi d'une distillation est suffisante. Il ne reste plus qu'à répéter ces opérations avec les autres constituants, mélanger les produits obtenus et y ajouter les substances auxiliaires...

En terme de jeu, la création d'un poison (une à quatre fioles) demande un travail de 1 jour + 1d10 heures par niveau requis pour créer le poison. Par exemple, pour un poison dangereux, insinuatif de type E, le créateur sera au moins du 6° niveau (voir table de création). Le temps de création sera donc de 1 jour + 6d10 heures. Le préparateur ne passe pas tout ce temps dans son laboratoire car il faut fréquemment laisser reposer le mélange plusieurs heures.

Avant de détailler les règles de création, il est important de connaître les différentes catégories de poison : tous les poisons appartiennent à une CLASSE et à un GROUPE. Ils peuvent ensuite être différenciés par leur puissance et leur mode de déclenchement. Il existe trois classes principales :

- **Les insinuatifs** : ce sont tous les poisons destinés à pénétrer directement dans le système sanguin de la victime par piqûre ou blessure. Ils ont généralement une action directe sur le coeur ou le système nerveux. On les rencontre le plus souvent sous forme de liquides ou de pâtes. Ces poisons ont un effet rapide : il ne faut que cinq minutes au sang pour parcourir l'ensemble du corps.

- **Les ingestifs** : ce sont tous les poisons qui doivent être avalés par les victimes. On les trouve sous diverses formes (liquide, solide : poudre ou cachet). Ils agissent en premier lieu sur le système digestif. Leur action est directe, leur temps d'action du même ordre que les insinuatifs.

- **Les poisons de contact** : chers lecteurs, j'espère sincèrement que vous avez pris la précaution de vous munir de gants avant de parcourir ce journal. Si tel n'est pas le cas, il vous reste juste le temps de finir ces quelques lignes. Paix à votre âme !

LE COUP DE CESAR BORGIA
(scénario-express)

Un homme fourbe et retors a décidé d'assassiner un PJ. Sous prétexte de parler affaire, il l'invite à diner et pour le mettre en confiance, ne lui offre que des plats auxquels il a lui-même touché. Sous ses yeux, il partage un morceau de viande en deux. Il en mange la moitié et tend l'autre au PJ.

Le couteau utilisé pour trancher la viande est enduit de poison, mais sur un côté de la lame seulement : celui qui touche le morceau destiné au PJ.





TABLE 1 : CREATION

niveau	A	B	C	D	E	F
1	-	-	-	-	-	-
2	20	-	-	-	-	-
3	30	20	-	-	-	-
4	40	30	20	-	-	-
5	50	40	30	20	-	-
6	60	50	40	30	20	-
7	70	60	50	40	30	20
8	80	70	60	50	40	30
9	90	80	70	60	50	40
10	100	90	80	70	60	50
11	110	100	90	80	70	60

(categorie : A à F)

Cette table, extensible aux niveaux supérieurs, permet de connaître en pourcentage les chances de réussite lors de la manufcture d'un poison. Suivant le type du poison (dangereux, destructif ou toxique), il convient de prendre en compte les ajustements suivants :

Poisons dangereux : pas d'ajustement, utiliser la table telle quelle.
Poisons destructifs : -20%
Poisons toxiques : -40%
Ces poisons sont les plus complexes des trois catégories.

Regle optionnelle : un Maitre du jeu consciencieux peut fort bien utiliser une autre série d'ajustement : les classes (insinuatifs, ingestifs, contact) présentent elles aussi des niveaux de complexité différents. Voici les modificateurs à appliquer :

ingestifs : +5% C'est la classe de poison la plus simple à réaliser.
insinuatifs : Pas d'ajustement, complexité moyenne.
contact : -5% Difficiles à confectionner.

TABLE 2 : VENINS COURANTS

animal	récolte	conservation
abeille géante	2 minutes	1 mois
centipède géant	1 minute	3 semaines
crapaud (tétrodotoxine)	3 minutes	6 semaines
vipère	2 minutes	3 mois
crotal, naja	6 minutes	2 mois
scorpion géant	10 minutes	9 semaines
dragon vert	18 minutes	4 semaines
pseudo-dragon	4 minutes	2 mois
seiche (décapodes)	5 minutes	5 mois
rasquasse	3 minutes	1 semaines

Voici une courte liste des venins courants. Libre à vous d'y ajouter vos inventions. La table donne, en plus du nom de l'animal, le temps nécessaire à la récolte du venin sur l'animal maitrisé.

- Le dernier paramètre donne le temps de conservation maximal. On peut l'augmenter en utilisant le sort "Préserve" (voir Unearthed Arcana).

- Certains monstres décrits dans les manuels possèdent des organes extrèmement toxiques. Ils peuvent facilement être utilisés. Le seul problème réside dans la recherche de l'animal et le prélèvement de l'organe !

Ce numéro de GRAAL est en effet imprégné d'un poison de contact qui pénètre la peau des mains. Il en existe d'autres agissant sur les yeux, la bouche... La forme la plus utilisée est la poudre que l'on jette à la face de la victime (attention au sens du vent !).

Les poisons de contact agissent lentement car ils doivent traverser la peau avant d'atteindre le système sanguin.

Indépendamment des classes, on distingue généralement trois groupes de poisons :

-Les poisons dangereux : il s'agit de poisons n'ayant qu'une action limitée sur l'organisme. Ils agissent d'un coup. Ce sont les poisons les plus simples à réaliser. En terme de jeu, leur effet se traduit par une perte de PV.

-Les poisons destructifs, qui ont un effet prolongé sur l'organisme. La victime perd tous les rounds ou tous les tours un certain nombre de points de vie jusqu'à ce qu'elle puisse ingérer l'antidote ou être soignée par un clerc généreux. Ces poisons redoutables sont les plus difficiles à fabriquer.

-Les poisons toxiques : ce sont sans doute les substances les plus "amusantes" à utiliser puisqu'elles n'occasionnent que des maladies telles le sommeil, la cécité, la surdité, la paralysie... Leur confection est assez difficile mais les effets souvent plus intéressants que ceux des autres groupes.

Paramètres de creation

Qu'ils soient dangereux, destructifs, insinuatifs, de contact... les poisons sont répartis suivant leur puissance. Ici nous considérons six catégories notées de A (la moins puissante) à F (que nous déconseillons aux PJ souhaitant poursuivre leurs vies aventureuses).

Une fois le type du poison déterminé, il reste au Maitre de jeu à faire secrètement un jet de pourcentage et à consulter la table de création n° 1.

Les Effets

Enfin... après plusieurs essais infructueux, vous êtes parvenus à réaliser votre premier mélange : vos compagnons d'armes sautent de joie et débouchent une bouteille pour fêter cet heureux événement (méfiance, le liquide qu'elle contient est-il inoffensif ?). Le maître de jeu, pris de sueurs froides, déboutonne son col de chemise en pensant à ses pauvres monstres qui seront bientôt victimes du poison... Mais au fait, quels sont concrètement ces effets tant redoutés? Le tableau ci-dessous vous donne deux informations essentielles : les ajustements sur les jets de sauvegarde et les temps d'action.

type	jet à	temps d'action
A	+4	5
B	+3	4
C	+2	3
D	+1	2
E	+0	1
F	-1	1/2

- Le temps d'action est le temps que met le poison pour agir à partir du moment où il est absorbé. Les indications du tableau sont données en segment pour les ingestifs, en rounds pour les insinuatifs et les poisons de contact (rappel : 1 segment = 6 secondes ; 1 round = 1 minute).

- Le jet de sauvegarde, s'il est réussi, réduit de moitié les effets du poison.

Seuls les poisons dangereux et destructifs font perdre des points de vie à la victime.

Poisons dangereux :

- ingestifs : 1d10 par type, c'est-à-dire 1d10 pour le type A, 2d10 pour le type B, etc.
- insinuatifs : 1d8 par type
- contact : 1d6+1 par type

Poisons destructifs :

Ils font les mêmes dégats que les poisons dangereux mais ces dommages sont infligés tous les tours (10 minutes) jusqu'à absorption de l'antidote ou utilisation d'un



CONSEILS AUX MAITRES DE JEU

- Les poisons sont extrêmement dangereux ; utilisez-les avec modération sous peine de voir tous vos joueurs se dégoûter rapidement.

- Si un PJ assassin veut confectionner des poisons, ne le laissez pas libre de faire ce que bon lui semble. Soyez stricts sur la recherche des ingrédients et le temps de manufacture. Vous pouvez même créer un petit scénario ayant pour but la recherche d'un composant rare.

- interdisez le stockage de plusieurs centaines de poisons

- Pour les départs en aventure, ne laissez pas vos joueurs prendre plus de 3 ou 4 fioles. Si vous n'y pensez pas à temps, une chute peut fort bien briser quelques fioles...

- Sanctionnez tout emploi abusif des poisons : ces substances sont interdites dans de nombreuses cités. Le poison doit rester une arme rare et judicieusement utilisée.

TOUJOURS PLUS !

Les tables ne vous suffisent pas ? Voulez-vous plus d'ingrédients et plus d'effets bizarres ? Alors vous êtes un lecteur exigeant. Si, si ! Mais ne vous excusez pas : la rédaction de GRAAL aime les défis et ferait l'impossible pour satisfaire vos exigences.

Avez-vous essayé la cervelle de chat ? Convenablement préparée, elle est susceptible de provoquer folie, avortement, stérilité, impuissance, sexualité délirante ou aberrante, lèpre, fièvre hectique, dépression nerveuse ou diverses paralysies. Vous devrez faire de nombreuses expériences pour déterminer le dosage correspondant à tel ou tel effet précis : ne vous découragez pas!

Le sang menstruel, particulièrement celui des rousses, réduit l'intelligence de la victime. La bile de léopard a des effets comparables au venin de vipère, la bile de requin tue dans la semaine, celle de l'aspic est un poison extrêmement rapide. La sueur de l'âne et du cheval provoque tantôt des diarrhées effroyables et tantôt l'oedème de la face, le sang vicié de taureau cause des tétanies mortelles.

S'il vous faut encore des idées, lisez dans *Macbeth* la recette du breuvage concocté par les sorcières.



TABLE 3 : POISONS VEGETAUX				
plante	partie	récolte	conservation	effet
Aconit (aconitine)	tout	45%	3 mois	bloquage du système nerveux (anesthésie)
Arum (aroine)	baies	25%	4 mois	inflammations gastro-intestinales, coma, mort
Belladone (atropine)	tout	50%	2 mois	excitation, frénésie,
Bryone (bryonine)	baies racines	20%	2 mois	paralysie respiratoire
chèvrefeuille (xylostéine)	baies	60%	4 mois	irritant système digestif, coma et mort
Cigüe (cicutoxine)	tout	35%	2 mois	spasme du système nerveux central
Colchique (colchicine)	tout	50%	1 mois	action sur les noyaux des cellules
Cytise (cytisine)	tout	35%	4 mois	excitant puis paralysant, mort par collapsus
Daphnée (mézérine)	baies	15%	6 semaines	brûlures, vertiges, mort par collapsus
Datura (nombreux)	fruits	20%	3 mois	excitant puis paralysant
Digitale (digitaline)	tout	40%	7 mois	ralentissement cardiaque
Douce-amère (saponine)	baies	55%	4 mois	destruction hématies, excitant nerveux
Ellébore blanc (protovétrine)	tout	25%	2 mois	effet hypotensif, étouffement
Fusain (chicotin)	fruit	70%	4 mois	augmentation pression circulatoire
Genêt (spartéi ne)	tout	65%	3 mois	lésions cardiaques.
If (taxine)	feuilles, graines	50%	4 mois	paralysie respiratoire
Lierre (hédérine)	fruits	80%	3 mois	augmentation des sécrétions, sédatif
Muguet (nombreux)	tout	80 %	3 semaines	mêmes effets que la digitale
Parisette (paridine)	baies	60 %	2 mois	irritation, paralysie respiratoire
Ricin	graines	30 %	3 mois	mêmes effets que la digitale
Sceau de Salomon	baies	55%	3 mois	mêmes effets que la digitale
Tabac (nicotine)	tout	60%	4mois	paralysie centres nerveux

La table ci-dessus donne une liste non-exhaustive de végétaux courants (pour un climat tempéré) ainsi que certains paramètres :

- le nom de la plante (entre parenthèse le nom du principe actif).
- la partie de la plante à utiliser : tout, fruit, baies, feuilles, graine ou racines.
- les chances de découvrir la plante pour un temps de recherche de 2 heures.
- la durée de conservation maximale.
- l'effet du poison.

Les champignons vénéneux n'apparaissent pas dans cette table. Il est très facile de les ajouter et de les utiliser.



sort de clerc adéquat : *Ralentissement du poison, Contre-poison...* Si le jet de sauvegarde est réussi, les dégâts sont bien sûr divisés par deux mais restent infligeables toutes les 10 minutes.

Poisons toxiques :

Il ne s'agit plus ici de dégâts mais de maladies infligées pour une durée limitée ou jusqu'à ce que la victime se fasse soigner par une personne compétente. Le jet de sauvegarde, s'il est réussi, divise la durée des effets par deux. Pour une maladie à durée indéterminée, un jet réussi indique une diminution de 50% de la gravité. Les poisons toxiques ingestifs et de contact ont les mêmes effets :

type	effet
A	vertiges.(Dex. et PTACO div. par 2 pour 1d6mn)
B	maladie (type parasitaire)
C	maladie grave (type parasitaire)
D	cécité permanente
E	surdité pour 1d20+12 j.
F	hystérie critique pour 10 à 20 rounds suivie d'un coma de 10 à 40 jours.

Pour les poisons insinuatifs, on utilise cette autre table :

type	effet
A	cécité pour 1D8+10jours
B	paralysie pour 1D20 mn
C	maladie
D	maladie grave
E	sommeil pour 3d10 mn
F	maladie très grave



Cette liste d'effets n'est pas limitative : les poisons toxiques vous permettent d'introduire dans le jeu de nombreux effets tous plus étranges les uns que les autres. Voici par exemple deux préparations complètements différentes de celles décrites précédemment : le Photonophobe et la Dissolution Majeure.

Le Photonophobe ou "Agonie Purulente"

- Type : Ingestif, destructif, D.
- Recette (les codes donnés se réfèrent aux tables des végétaux et des venins) : ingrédients animaux E, FX2, AX2 ; végétaux 10, 17, 5 ; supplément : une dent de vampire réduite en poudre. Ce poison utilise aussi un ingrédient minéral, le Mazl, qui permet d'opacifier le liquide jusqu'à son absorption. Une fois la potion avalée, le Mazl se dissout et déclenche le poison.

Tant que la victime ne s'expose pas à la lumière (soleil ou sort *Lumière*), elle ne subit aucun dommages. Par contre, dès la première exposition, le processus chimique commence : la victime subit 4d10 points de dégât toutes les 10 minutes. Pendant ce temps, son corps se couvre de boutons purulents. La mort survient par asphixie. Il arrive que la victime perde la raison et se suicide avant même d'être tuée par le poison.

La Dissolution Majeure

Ce poison ne s'apparente à aucune classe décrite auparavant. Nous le classerons arbitrairement parmi les destructifs de type F. On le prépare sous forme ingestive ou "de contact".

- Recette : elle est jalousement gardée secrète par son créateur, le fourbe Ulno. Nous savons seulement qu'il faut utiliser le cerveau d'un oiseau nommé "floctoge". Ce cerveau doit mariner dans du sang de dragon noir pendant 19 jours. Viennent s'ajouter de nombreux ingrédients végétaux dont la nature exacte reste inconnue.
- Effet : ce poison augmente progressivement la pression d'azote dans l'organisme et amène la dissolution de ce gaz dans tout le corps (tissus, os, sang...). Au bout de 3 heures, la victime est totalement saturée. Jusqu'à ce moment, aucun symptôme n'est perceptible. Mais une fois ces trois heures fatidiques écoulées l'azote redevient gazeux, ce qui a pour seul et unique effet de faire exploser la victime ! ! ! Un jet de sauvegarde est autorisé dès l'absorption du poison, avec un malus de -5. Si le jet est réussi, la victime ne subit aucun effet, sauf un léger malaise et une sensation d'étouffement passagère. Dans ce cas, il sera trés difficile de diagnostiquer une tentative d'empoisonnement.

Alexandre Aubard

ANTIDOTE

L'antidote d'un poison, s'il existe, doit être encore plus rare et coûteux que le poison lui-même. Les anciennes chroniques attestent bien l'existence d'un **antidote universel**, le thériarque, mais sa formule est oublié. Nous savons seulement que la chair de vipère, l'opium et les squares de scille entraient dans sa composition.

Pour éviter la mort par le poison, rien ne vaut les mesures preventives :

- Les grands personnages qui ont beaucoup d'ennemis "font crédit", c'est-à-dire qu'ils font goûter tout ce qu'ils boivent ou mangent par leurs gardes du corps. Malheureusement, l'efficacité de cette méthode est nulle contre les poisons à effets retardés.
- Certaines pierres, dites "suasmes" ou "pierres à crapaud" chauffent ou se ternissent lorsqu'elles entrent en contact avec le poison. Le diamant, l'agathe, l'hyacinte et l'émeraude posséderaient ces vertus.
- Une boisson empoisonnée se met à pétiller lorsqu'on y plonge une corne de licorne. Une coupe taillée dans la même matière neutralise tous les poisons. Mais boire dans ce genre de vaisselle n'est pas à la portée de toutes les bourses !
- Si vous n'avez pas les moyens contentez-vous d'absorber des noix, des figues sèches et des feuilles de rhues avant de souper. Cette précaution vous donnera un bonus de + 2 sur d'éventuels jets de protection contre les poisons ingestifs.
- Sur la planète Sarkovy, les Maîtres-Vénéfices préparent et vendent une gamme étendue de poisons. Ils savent également s'en protéger : lisez à ce sujet le "Palais de l'Amour", de Jack Vance (cycle des Princes démons).

MITHRIDATE

Le roi Mithridate absorbait chaque jour une dose infime de poison. Il habitua progressivement son organisme à des doses plus importantes. A la fin de sa vie, il était immunisé contre tous les poisons connus. On raconte qu'il voulut se suicider par le poison pour échapper à ses ennemis. Naturellement, il survécut et tomba vivant entre leurs mains...

test

Etes-vous un Orc ?

Cette question vous étonne ? Pourtant, en dépit des apparences, elle est loin d'être absurde : nombreux sont les joueurs fiers de leur alignement "propre", nombreux sont les paladins hautains qui dissimulent un vrai "coeur d'orc" derrière leur masque de respectabilité. Pour savoir où vous en êtes réellement, munissez-vous d'une feuille de papier, d'un crayon, et suivez scrupuleusement les instructions données. ***Vous partez avec 20 points de "respectabilité"*** *mais les occasions d'en perdre sont nombreuses ! Tenez votre compte à jour et quand vous aurez fini le test, comparez votre score avec les résultats de la page 59.*

1

Après une aventure épuisante, toute votre équipe se retrouve à l'auberge du "Gobelin Ricanant" pour se détendre :

a) Vous prenez une chope de bière. *Allez en 2.*

b) Vous prenez un fût de bière. *Allez en 3.*

c) Vous prenez une carafe d'eau et regardez avec mépris vos compagnons s'enivrer. *Allez en 4.*

d) Vous sortez de l'auberge aider une petite vieille que vous avez aperçue par la fenêtre. *Allez en 5.*

2

Enlevez vous 5 points de respectabilité et retenez votre nouveau score.

"Cette bière est fameuse !"

a) Vous en reprenez une autre. *Allez en 2.*

b) Tout bien considéré, vous en reprendrez un tonneau. *Allez en 3.*

c) Vous avez assez bu et décidez de vous arrêter. *Allez en 4.*

d) Horreur, vous avez bu de l'alcool ! Pour ne pas succomber une deuxième fois à la tentation, vous quittez l'auberge, bien décidé à accomplir une bonne action pour rattraper votre faute. *Allez en 5.*

3

Enlevez vous 10 points.

Après avoir vidé le tonneau jusqu'à la dernière goutte :

a) Vous mangez. *Allez en 4.*

b) Vous décidez de reprendre un tonneau. *Allez en 3.*

c) Eméché, vous défiez tout le monde dans l'auberge. *Allez en 6.*

d) Vous vous écrasez sur le sol, terrassé par l'alcool. *Allez en 11.*

4

Enlevez vous 1 point.

Il est l'heure de dîner ! Vous mangez :

a) Avec des couverts. *Allez en 7.*

b) Avec les doigts. *Enlevez vous 1 pt et allez en 7.*

c) Avec vos doigts et beaucoup de bruits répugnants. *Enlevez vous 5 pts et allez en 7.*

c) Avec vos doigts, beaucoup de bruits répugnants et en reprenant de tout deux fois. *Enlevez vous 10 pts et allez en 7.*

5

Vous aidez une petite vieille à traverser la rue. Elle en profite pour vous dérober votre bourse :

a) Vous pensez : elle doit être très pauvre, faisons semblant de ne rien voir. *Allez en 10.*

b) Vous êtes choqué, mais vous ne dites rien. *Allez en 9.*

c) Vous la sermonez. *Allez en 8.*

d) Vous appelez la garde à grands cris. *Allez en 8.*

6

Enlevez vous 10 points.

Un gros balaise se sent insulté et s'approche pour vous démolir le portrait. Vous vous apercevez que vous ne faites pas le poids et de plus, l'alcool diminue vos capacités. Vous décidez :

a) De vous battre quand même à la régulière. *Allez en 12.*

b) D'appelez vos copains à la rescousse. *Allez en 13.*

c) De donner à votre adversaire un coup dans les parties. *Allez en 14.*

d) D'utilisez la dague cachée dans votre manche. *Allez en 15.*

7

Vous avez bu et mangé. Il s'agit maintenant de payer et vous ne trouvez plus votre bourse. Le patron vous traite d'escroc :

a) Vous faites la vaisselle jusqu'à deux heures du matin. *Allez en 16.*

b) Vous tentez de lui expliquer le problème. *Allez en 17.*

c) Vous devenez vite grossier. *Allez en 18.*

d) Vous le frappez et vous enfuyez en passant à travers une fenêtre. *Allez en 21.*

8

Enlevez-vous 5 points

Pas de chance, la petite vieille est en fait un assassin 12° niveau déguisé : il vous plante sans faillir une dague dans le ventre. Le jeu est terminé pour vous. *Allez p 59*

9

Enlevez vous 1 point

Vous apercevez un chien errant affamé ; emu, vous le caressez mais cette sale bête vous mord :

a)Vous pensez : pauvre bête, comme elle doit souffrir ! *Allez en 10.*

b) Vous jurez comme un paien. *Allez en 19.*

c) Vous rouez l'animal de coups. *Allez en 20.*

10

Votre dieu vous apparait et vous ordonne d'organiser une croisade qui sort du cadre de ce jeu, lequel est donc terminé pour vous. *Allez en p 59.*



11

Enlevez vous 5 points

Vous êtes lamentable ! De plus, le jeu est terminé pour vous. *Allez en p 59.*

12

Vous êtes pulvérisé. Le jeu est terminé pour vous.
Allez en p 59.

13

Enlevez vous 1 point

Vos compagnons qui sont, eux, de vrais paladins, décident de ne pas intervenir : ce sera une bonne leçon pour vous ! Vous décidez :

a) De vous battre tout de même, seul et à la régulière. *Allez en 12.*
b) De lui donner un grand coup dans les parties. *Allez en 14.*
c) D'utiliser la dague cachée dans votre manche. *Allez en 15.*
d) De vous enfuir en passant à travers une fenêtre. *Allez en 21.*

14

Enlevez vous 5 points de respectabilité.

Excellente idée : le voilà à terre. Malheureusement, les amis de votre victime n'apprécient pas. Ils sont sept et vous décidez :

a) De les affronter tous à la régulière. *Allez en 12.*
b) D'appeler vos copains à la rescousse. *Allez en 22.*
c) De vous enfuir en passant au travers d'une fenêtre. *Allez en 21.*

15

Enlevez vous 5 points et allez au paragraphe 14.

16

Ereinté, vous allez vous coucher, Le jeu est fini pour vous.
Allez en p 59.

17

Enlevez vous 1 point.

Malheureusement, C'est totalement inutile...
Allez en 7.

18

Enlevez vous 5 points.

Le patron fait un signe discret : deux videurs se saisissent de vous, vous battent comme plâtre, gardent vos armes en paiement et vous jettent dehors. Le jeu est fini pour vous. *Allez en p 59.*

19

Enlevez vous 5 points.

Une vieille dame qui passe par là vous traite de grossier personnage.

a) Vous rougissez de honte et vous vous éloignez. *Allez en 24.*
b) Vous l'insultez à votre tour. *Allez en 23.*
c) Vous la frappez. *Allez en 20.*

20

Enlevez vous 10 points

La garde, qui passait par là, vous arrête. Le jeu est fini pour vous. *Allez en p 59.*

21

Enlevez vous 10 points

Bien joué ! Et la soirée ne fait que commencer ! Le jeu, par contre, est terminé pour vous. *Allez en p 59*

22

Enlevez vous 1 point

Vos compagnons qui ont honte de vous, choisissent de ne pas intervenir. Vous décidez :

a) De vous battre seul contre la meute. *Allez en 12.*
b) De vous enfuir en passant au travers d'une fenêtre. *Allez en 21.*

23

Enlevez vous 5 points

La vieille dame est en fait une sorcière du 18e niveau : elle vous transforme en cochon et le jeu est terminé pour vous.
Allez en p 59.

24

Le jeu se termine sans gloire pour vous.
Allez en p59.



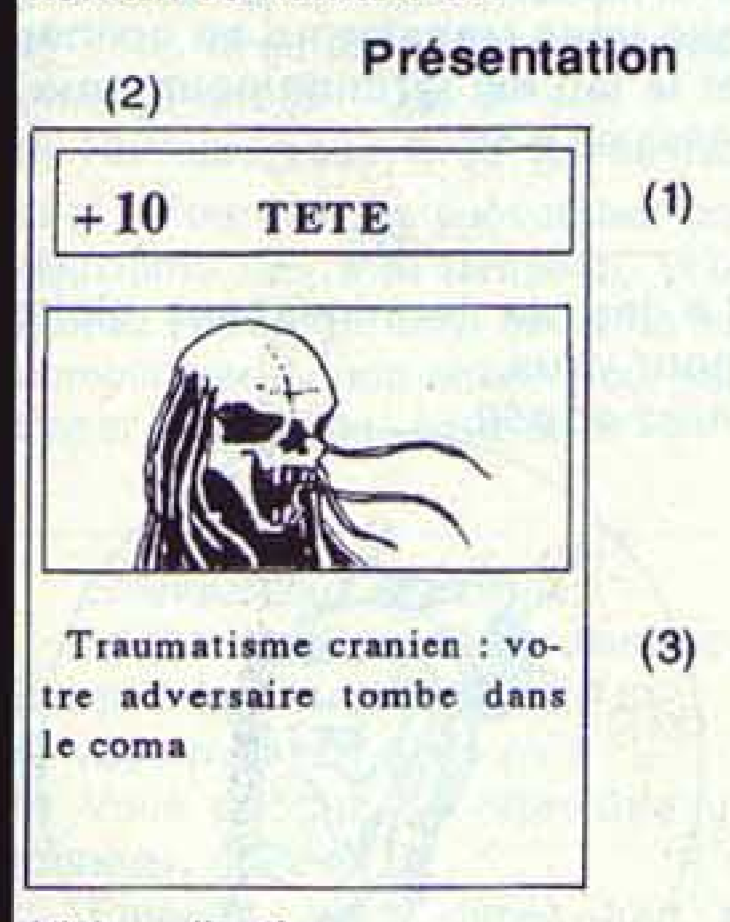
Les Cartes Blessures

Graal vous offre en encart un jeu de cartes pour AD&D et D&D. Il vous permettra de localiser les blessures et de rendre les combats plus attrayants et plus animés.

Vous apprendrez vite à utiliser les cartes. Elles ne changent rien aux règles habituelles des combats : d'abord un jet de dé "pour toucher", ensuite, un jet pour déterminer les dommages en fonction de l'arme. Mais les cartes permettent en outre :

- de déterminer la localisation de la blessure infligée à un adversaire humain ou humanoide.
- de connaitre les conséquences d'un "20 naturel" sur un adversaire humain ou humanoide.

Présentation



(1) Localisation
(2) Bonus dommage
(3) Conséquences d'un 20 naturel

Localisation et bonus-dommage

Lorsque vous frappez un adversaire, suivez cette procédure :

- Lancez le D 20 pour savoir si vous touchez.
- En cas de réussite, lancez un dé de dommage, en fonction de l'arme utilisée, afin de déterminer les points de vie perdus par l'adversaire. Jusqu'ici, rien de neuf : vous suivez exactement les règles officielles.
- Maintenant, tirez une carte pour savoir où vous avez touché l'adversaire. Puis, ajoutez aux dommages indiqués par les dés le bonus-dommage figurant sur la carte. Ce bonus dépend de la partie touchée. Il est particulièrement élevé si vous touchez votre adversaire à la tête, plus faible si vous le touchez aux membres ou au corps.

***Exemple** : pour toucher son adversaire, un personnage armé d'une épée courte doit obtenir au moins 16. Il lance le D 20 et obtient 18 : un succès. Il lance le D 6 pour déterminer les dommages et obtient 4. Il tire alors une carte. Si la carte tirée est celle représentée sur cette page, la partie touchée est la tête. Le bonus-dommage étant 10, le personnage inflige 4+10=14 points de dommages que son adversaire doit soustraire de son total de points de vie.*

20 naturel

Un 20 naturel est un 20 obtenu sans tenir compte d'aucun bonus ou ajustements. C'est toujours une réussite spectaculaire, mais par quoi se traduit-elle ? Les cartes permettent de répondre à cette question.

Lorsqu'un personnage obtient un 20 naturel sur un jet "pour toucher", il tire une carte et le MJ applique à son adversaire les conséquences indiquées.

***Exemple** : un joueur obtient un 20 naturel et tire la carte représentée sur cette page :*

- La partie touchée est la tête.

- Comme pour une réussite "normale", on ajoute aux dommages le bonus de la carte (ici, +2).

- Le joueur lit ensuite les indications portées sur la carte, et le MJ en tire les conséquences qui s'imposent : ici, il est évident que l'adversaire du PJ est hors de combat pour un bon moment, sinon définitivement.

toucher la monture de l'adversaire

Lorsque le symbole ✸ figure sur une carte, c'est la monture de l'adversaire qui a été touchée et non l'adversaire lui même. Dans ce cas, **tirez une autre carte** et appliquez les dommages à la monture.

Si votre adversaire combat à pied, le symbole ✸ peut signifier que vous avez touché son animal familier, la mule qui porte ses bagages, ou encore l'un de ses compagnons : c'est au MJ d'en décider en fonction des circonstances.

- **Ne tenez pas compte du symbole en cas de 20 naturel.**

Remarques

- Il y a cinq localisations possibles : Tête, Corps, Bras Gauche, et Droit, Jambe Gauche et Droite. Par convention, on appelle Bras Droit le bras correspondant à la main qui tient l'arme, **même si le personnage est gaucher**. L'autre bras, appelé Bras Gauche, porte le bouclier si le personnage en utilise un.
- L'usage des cartes rend les combats plus dangereux et plus mortels, ce qui n'est d'ailleurs pas un mal, surtout à haut niveau. Mais l'équilibre du jeu n'est pas compromis car les adversaires des PJ utilisent eux aussi les cartes.
- Si les conséquences d'un 20 naturel peuvent être très graves, nous avons pourtant évité les membres coupés, yeux crevés, tendons sectionnés et autres mutilations qui transforment vite un groupe de fringants PJ en cortège d'éclopés.
- Rien ne vous oblige à utiliser systématiquement les cartes : vous pouvez les réserver aux combats importants, ou bien ne vous en servir qu'en cas de 20 naturel.
- Si les indications portées sur une carte ne peuvent s'adapter à la situation, le MJ tout puissant demandera au joueur de tirer une autre carte.

Stéphane Truffert
Philippe Alliot

POURQUOI DES CARTES ?

A l'usage, les cartes se révèlent une aide de jeu plus attrayante, plus souple que les dés, et surtout plus efficace : tirer une carte permet, en une seule opération, d'obtenir un maximum d'informations sans pour autant ralentir le jeu. Ce principe est extrait d'un jeu de rôle sur les gangsters créé par Philippe Alliot et Stéphane Truffert. Les cartes n'y sont pas seulement une aide de jeu mais LE mécanisme essentiel de toute partie.

Ce système vous plait ? Aimeriez-vous jouer un personnage de gangster dans l'ambiance des meilleurs films du genre ? Alors rendez-vous en 90 pour une parution qui devrait révolutionner le jeu de rôle.



Jouer un Monstre !

"passez de l'autre côté de la barrière" en devenant troll, orc, ou mort-vivant : un retour aux sources car la toute première version de D&D offrait cette possiblité aux joueurs.

Qui s'est déjà interrogé sur les motivations d'un monstre placé justement là, dans cette crypte humide et sombre, entre le trésor et vous, alors qu'il fait si beau dehors, surtout en cette saison où de belles touristes blondes aux yeux hébétés se promènent sur le Pont des Arts ? Pourquoi ce vampire veut-il vous empêcher de prendre l'épée magique ? Que se passe-t-il dans la tête d'un orc quand il vous poursuit en brandissant sa masse d'arme ?

La meilleure façon de le savoir est d'incarner vous-même un monstre ! Graal va vous aider à accomplir cette périlleuse métamorphose. Ce **dossier-monstre** commence par une étude systématique des différents types de monstres jouables par des PJ. Vous trouverez ensuite un scénario destiné à être joué par des monstres. Quelques "personnages-monstres" pré-tirés sont à votre disposition si vous n'avez pas le temps de créer les vôtres.

Mais tout d'abord, que signifie exactement le terme monstre ?

Monstres = méchants PJ = gentils

Dans Donjons & Dragons, "monstre" ne désigne pas seulement les dragons, trolls et autres créatures fabuleuses, mais aussi des animaux comme le lion ou le chien. Le monstre n'est pas défini par son apparence antinaturelle mais par sa fonction. Il incarne le mal absolu, comme l'indien dans les vieux westerns. Ce cliché traditionnel ne suffit plus si vous choisissez de jouer un monstre. Il vous faut alors creuser les motivations et la personnalité de la créature sans tomber dans l'excès inverse qui ferait de tout monstre un martyr et de tout humain un "monstre". D'autre part, le MJ ne doit pas autoriser un joueur à incarner n'importe quel monstre. Certains sont trop puissants et risquent d'enlever tout intérêt à la partie : le monstre ne doit pas devenir la forme ultime du Gros Bill ! En outre, AD&D est un jeu centré sur l'homme et perd de l'intérêt si on s'éloigne de l'échelle humaine.



Les humanoides : orcs, kobolds, gobelins...

Dans les sociétés humanoides, l'enfant est, dès son plus jeune âge élevé dans le culte de la violence et de l'agressivité. Il apprend à mépriser la souffrance au cours de cérémonies initiatiques d'une telle violence que les plus faibles y laissent parfois la vie. Par la suite, le guerrier humanoide va faire preuve d'une cruauté choquante pour bien des humains. Les femelles torturent les prisonniers, les mâles exhibent de sinistres trophés (scalps, doigts coupés, crânes...) qui témoignent de leur valeur au combat.

La vie psychique des humanoides ne se réduit pas à cet instinct belliqueux. Leur spiritualité est extrêmement développée même si l'absence de monuments a pu faire douter de son existence et même si cela semble difficile à concevoir pour certains. Le culte des éléments (eau, feu...) y est moins répandu que celui des curiosités naturelles (chute d'eau, arbre, rocher...). On voit souvent des humanoides "cruels" méditer longuement, seuls ou en petits groupes, devant un paysage magnifique ou un coucher de soleil.

Maintenant, il reste à savoir ce qui pousse un PJ humanoide à abandonner sa tribu et à se joindre à d'autres PJ pour partir en expédition. Suivant leurs motivations, on distinguera plusieurs types d'aventuriers :

LE MERCENAIRE

Leur valeur guerrière et leur condition misérable prédisposent les humanoides au métier de mercenaire. Ils louent leurs services à des personnages puissants ou à des communautés dont ils défendent momentanément les intérêts. Leur sens de l'honneur les rend très difficile à corrompre.

Un PJ humanoide peut être un mercenaire en rupture de ban qui recherche l'aventure, à moins que, pour une somme modique il ne se loue aux autres joueurs.



L'ESCLAVE

Capturé, cet humanoide a été asservi par ses vainqueurs. Comme il préfère être torturé à mort plutôt que soumis aux caprices d'un maître cruel, il s'est enfui, au risque de se faire dévorer par les chiens lancés à sa poursuite. Il a réussi à s'évader mais n'a pas retrouvé son peuple. Aussi a-t-il rejoint un groupe d'aventuriers.

Il est également possible que les PJ s'indignent des mauvais traitements infligés à un esclave et le libèrent. Par reconnaissance, l'humanoide suivra désormais les personnages dans leurs aventures.

L'AVENTURIER

Lassé de la médiocrité des guerres tribales et des mises à sac de villages, l'aventurier a pris la route pour connaître de nouvelles et palpitantes aventures. Il recherche toujours des occasions de se battre et tire les armes à la moindre provocation. C'est un compagnon encombrant mais utile lors de batailles désespérées.

LE BANNI

Au moment de passer les joyeuses épreuves initiatiques de sa tribu (automutilations, tortures diverses...), quelques jeunes humanoides prennent la fuite sans que leurs congénères, aux yeux desquels il sont morts désormais, ne cherchent à les rattraper. L'absence de scarifications rituelles leur vaut le mépris de bien des personnes qu'ils rencontrent et la haine de leur peuple, haine réciproque, d'ailleurs.

D'une intelligence supérieure, l'humanoide renégat déteste la violence gratuite. Il peut se mêler à un groupe d'aventuriers qui ne lui témoignent aucun mépris.

LE HEROS

Le héros humanoide est un excellent guerrier, chargé par son peuple d'une mission sacrée. L'ensemble des PJ peut se composer de héros, à moins qu'un héros isolé ne se joigne à une compagnie qui recherche le même objet ou la même personne que lui. Dans ce cas, le héros est fidèle à ses alliés jusqu'à la fin de l'aventure. Si un problème se pose alors (possession d'un objet...), il sera prêt à tuer d'autres PJ pour remplir sa mission.

LE SURVIVANT

Il a échappé à l'extermination totale de son peuple par une tribu rivale, ou par des humains, et désire venger les siens. Il collaborera avec d'autres PJ si leurs buts sont conciliables.



GARLIC

Garlic est le premier d'une série de cinq personnages-monstres, spécialement créés pour jouer le scénario "Les Chasseurs de Tête".

A son réveil, sa première réaction fut de porter la main à sa tempe. Le sang ne coulait plus et sa douleur s'était apaisée. Il se releva. Le champ de bataille était désert. Etait-il, lui Garlic, paladin exemplaire et chevalier émerite, le seul survivant ? son épée à la main, il partit à la recherche de sa monture. Un son de fifre le fit alors se retourner. Une colonne de soldats émaciés avançait vers lui. Leurs rangs s'écartèrent pour laisser passer un squelette qui lui fit signe, d'un index osseux, de les rejoindre. Garlic poussa un hurlement et s'enfuit. On a pu le voir depuis, décharné, la peau verdâtre, hanter les confins du monde connu, prêt à toutes les aventures et à tous les défis...

GARLIC :
Ex-paladin 7° niveau devenu mort-vivant.

PV 80, PV 7, TACO 13, AC 0,
3 attaques tous les 2 tours.
F 17, I 13, S 13, D 16, Co 18, Ch 0

POSSESSIONS : cheval lourd (mort-vivant lui aussi), armure à plaque +1, épée magique +1 double dommages contre les mort-vivants (quand Garlic obtient 1 sur un jet d'attaque, il se blesse lui même. Son épée lui inflige bien sûr double dommages...)

PARTICULARITES : Garlic est un paladin trop orgueilleux pour être admis au paradis. Avant de trouver le repos éternel, Il doit accomplir trois bonnes actions majeures. Par exemple : sauver une noble dame en détresse, secourir un village de pauvres hobbits persécutés par des orcs...

Garlic ne peut être tué. S'il tombe à 0 PV, son corps reste inanimé pendant une semaine avant de se relever, à son maximum de PV. Si son corps est entièrement détruit, son esprit animera le cadavre le plus proche.

POINT FAIBLE : supporte très mal la lumière du jour, malus de -5 au toucher et sur J. P. quand le soleil brille.



O LIGHTBRINGER

"Please, allow me to introduce myself I'm a man of wealth and taste..."

Toujours vêtu avec élégance, une rose écarlate à la boutonnière, Lightbringer se veut un esthète, amoureux de la beauté sous toutes ses formes. Qui croirait qu'il y a six mois, dans un monde inférieur, il saignait paisiblement d'autres démons d'une faction opposée ? Les siens ont perdu le combat et il a du, pour sauver sa vie, fuir dans le Monde des Vivants. Il sait que sa tête est mise à prix et que des chasseurs sont à ses trousses. Pour mieux brouiller sa piste, il s'est perdu aux frontières des pays civilisés. Il partage sa vie errante avec d'autres aventuriers en quête de trésors.

LIGHTBRINGER :
démon en exil
PV 40, DV 8, TACO 12, CA O,
2 attaques/tours, dégâts 1/6-1/6 ou selon arme utilisée
F 14, I 17, S 13, D 18, Co 14, Ch 17

PARTICULARITES : Lightbringer a l'apparence d'un homme mais un personnage observateur remarquera qu'il n'a pas d'ombre. Lightbringer peut reprendre quand il le désire sa forme de démon. Toutefois, il ne s'y résoudra qu'en cas d'extrême urgence car il risque, en le faisant, d'attirer sur lui l'attention de ses ennemis (20 chances sur cent).

POSSESSIONS : une dague "venin" et une épée longue +1 qu'il utilise simultanément. Désarmé, Lightbringer peut reprendre sa véritable apparence et se battre avec ses griffes.

Tous les morts-vivants ne se ressemblent pas !

Pour jouer un mort vivant, il faut d'abord choisir sa race d'origine (humain, orque ou autre), puis les raisons de sa mutation. Quatre explications sont possibles :

- L'origine artificielle :

Le mort-vivant est l'oeuvre d'un créateur (magicien, nécromant...) qui l'a rappelé à la vie pour en faire son garde ou son serviteur.

- L'origine physiologique :

Le mort revient à la vie par un processus naturel inexpliqué.(Causes possibles : nature particulière du sol, présence de germes dans le cadavre...)

- L'origine endogène :

Le mort-vivant est l'oeuvre d'un autre mort-vivant qui assure de cette manière la perpétuation de l'espèce. L'exemple le plus connu est la vampirisation.

- L'origine psychique :

Les circonstances particulières de la mort de l'individu, ou un épisode précis de sa vie, lui interdisent le repos éternel. Souvent, ces troubles sont d'origine morale et liés à l'accomplissement d'un méfait et à sa réparation.

Si les phobies des morts-vivants sont connues, ainsi que leurs points faibles, on s'intéresse rarement à leur passé. Pourtant, les vampires ne sont pas tous des aristocrates décavés (sauf au cinéma) et le fantôme d'un fils de famille play-boy se distingue de celui d'un éboueur bedonnant. Selon son histoire personnelle, chaque mort-vivant a ses phobies originales, ses talents ou ses points faibles spécifiques...

Voici différents types de mort-vivant jouables par un PJ. L'origine de la mutation est indiquée entre parenthèse.

L'HOMME DE MAIN (artific.)

Ce PJ, qui effectue une mission pour le compte de son créateur, représente l'équivalent du héros pour l'humanoide.

LE REBELLE (artific.)

Ce PJ mort-vivant a tordu le cou de son créateur - variante : il l'a mangé vif, décapité d'un coup de griffe, enfermé dans son laboratoire avec un troll déchainé, etc.

Devenu libre comme Spartacus, (héros d'un jeu mémorable paru dans Graal n°18 et que je ne saurai trop vous recommander), le PJ a pris la route, prêt à se joindre à un groupe de PJ téméraires.

LA VICTIME (psychique)

Ce mort-vivant a été assassiné dans de mystérieuses circonstances. Il ne pourra trouver le repos avant de s'être vengé. Cette vengeance peut être la mort de son assassin (loi du tallion) ou sa comparution devant un tribunal (fin plus morale mais moins amusante).

LE COUPABLE (psychique)

Durant sa vie, Il a commis une faute grave : vol, meurtre même involontaire, non achat du dernier numéro de Graal... Il cherche maintenant à se racheter, ce qu'il peut faire de deux manières :

- combler le manque : rendre l'argent volé, sauver une vie, s'abonner à la revue...
- si ce n'est plus possible accomplir des actions chevaleresques : sauver les veuves, les orphelins, les blondes platinées...

De tels personnages possèdent une histoire intéressante, mais ils sont absolument vertueux, donc horriblement ennuyeux à jouer.

LE MORPHALE (diverses)

Le principal souci du morphale est de se procurer une ration régulière de sang ou de chair fraîche . Se joindre à une équipe peut être pour lui un moyen de s'en procurer. Ce mobile risque d'être un peu faible. Sans doute vaut-il mieux le doubler d'un autre, choisi parmi ceux décrits plus haut. Si le PJ est d'origine endogène, il peut être tenté de faire du prosélytisme parmi les autres PJ *(crac, gloup, slurp, miam...).*

L'AME ERRANTE (physiolog.)

Libre de toute allégeance, ce personnage garde les motivations qui étaient les siennes durant sa vie. Les différences résident dans la manière d'être "tué", les phobies et quelques détails annexes (peau verdâtre, pustules...)

Il n'est pas toujours facile d'introduire un mort-vivant dans une aventure. Avant d'accepter un tel personnage, demandez-vous s'il peut, sans invraisemblances, s'intégrer au groupe des aventuriers et jouer le scénario prévu : Ceci pour éviter un PJ incapable de supporter la lumière du soleil, et que les autres devraient porter porter dans son caisson huit heures d'affilée...

Les diables et les démons

Hôtes habituels des Enfers, ils y constituent des sociétés déchirées par des luttes internes. Les rôles possibles sont semblables à ceux des humanoï des : mercenaires, esclaves... Les conflits internes multiplient le nombre de bannis, membres du parti vaincu ayant échappé aux purges. Une minorité de démons, invoqués par de puissants magiciens peuvent être identifiés aux morts-vivants d'origine artificielle et tenir les mêmes rôles.

Mais le démon se distingue de tous les autres monstres par sa conception de l'existence Profondement cynique, ironique et nihiliste, le démon n'a aucune raison positive de vivre et d'agir. Rien ne l'amuse plus que de pousser une créature à renier les valeurs aux quelles elle croit, à s'abaisser, à s'avilir, pour dévoiler ce que le démon considère comme l'extrême hypocrisie de la vie. Par désoeuvrement plutôt que pour d'autres raisons, le PJ démoniaque est prêt à suivre un groupe d'aventuriers. Il cherche à démasquer la bassesse des choses et à détruire tout ce qui peut l'être, matériellement ou intellectuellement.

Les animaux et les bêtes fabuleuses

Il est peu probable qu'un joueur choisisse d'incarner un véritable animal comme le hibou, la mule ou le sanglier. Mais certains voudront peut-être se mettre dans la peau d'une licorne , d'une hydre ou d'un dragon. Ces créatures ont un intellect suffisamment développé pour rendre vraisemblable l'indispensable accentuation des caractères humains de l'animal. Celui-ci devrait, par exemple, être doté de la parole (à moins qu'un joueur n'accepte de grogner durant toute une campagne) et de sentiments moins rudimentaires que ceux qui sont habituellement les siens.

Un PJ désireux de jouer un animal peut choisir une option originale : **LE MAUDIT**. Les créatures dotées de pouvoirs magiques utilisent parfois pour punir les curieux ou les gêneurs, un sort qui métamorphose un humain (ou humanoide) en animal. La victime garde cette forme tant qu'elle n'a pas retrouvé son envoûteur ou accompli une certaine mission. Le rôle du Maudit présente l'avantage de pouvoir être interrompu en cours de campagne, dès qu'un joueur pense avoir épuisé son personnage monstrueux.

Ce qui précède devrait vous aider à créer un background cohérent pour votre PJ monstre. Maintenant, place à l'aventure !

Pierre Bruno





*** REDBURN**

Un groupe de voyageurs fut attaqué un soir dans un défilé par une dizaine de brigands bien décidés à leur prendre la bourse et la vie. Le sort des malheureux semblait être réglé quand un cavalier surgit soudain dans le dos des assaillants qu'il expédia dans un monde meilleur en quelques coups d'épée. Puis il tourna bride et disparut dans les bois. Arrivés au plus proche village, les voyageurs firent le récit de leur aventure. Un aubergiste leur montra une affiche où ils reconnurent leur sauveteur, bien qu'il soit beaucoup plus maigre maintenant. Le tenancier expliqua que cet homme, Redburn, le plus cruel assassin du royaume, avait été roué vif il y a trois mois de cela. Son fantôme cherche à racheter ses crimes par un comportement exemplaire...

REDBURN :
mort-vivant, assassin 10° niveau
PV 50, DV 10, TACO 16, AC 3,
1 attaque/tour
F 14, I 12, S 14, D 18, Co 15, Ch 0

POSSESSIONS : armure de cuir magique +1, dague +2, épée longue +2

PARTICULARITES : Redburn se trouve dans une situation analogue à celle du paladin Garlic, à ceci près qu'il doit accomplir dix bonnes actions pour racheter son passé chargé. Redburn ne peut être tué. S'il tombe à 0 PV, il reste inconscient et inanimé pendant une semaine avant de se relever, à son maximum de PV.

POINT FAIBLE : comme Garlic, -5 au toucher quand le soleil brille.



Les Chasseurs de Têtes

Ce scénario est destiné à des PJ monstrueux. Vous avez le choix : utiliser les monstres pré-tirés donnés en encadré, ou en créer d'autres, de puissance équivalente. Vous pouvez également, mais ce serait dommage, faire jouer ce scénario à des personnages "classiques" de niveau 5-7.

Les PJ (monstrueux peut-être, mais cela ne les empêche pas d'avoir bon coeur...) vont aider un village hobbit à retrouver un talisman que les orcs leur ont volé. L'action se déroule dans une région où les hommes font aux monstres une guerre impitoyable. Les personnages ne prennent pas parti dans cette guerre mais risquent de s'y trouver impliqués malgré eux... Et du mauvais côté de la barrière !

ACTE I : MASSACRES

Les PJ font route vers un village hobbit où ils savent pouvoir être hébergés : avec leur apparence monstrueuse, les personnages ne peuvent s'arrêter dans n'importe quelle auberge et n'ont pas souvent l'occasion de dormir sous un toit. Mais les hobbits sont des gens hospitaliers : ils ont construit dans leur village une hostellerie ouverte à tous, sans distinction de race.

En chemin, les personnages trouvent près d'un gué, entre des cabanes de pêcheurs incendiées, des cadavres mutilés. **Si les PJ décident de fouiller les vestiges,** ils sont brusquement attaqués par sept orcs tapis à la lisière de la forêt qui s'enfuiront dès que le combat tournera à leur désavantage.

Si les aventuriers préfèrent rejoindre le village au plus tôt, les orques leur tendent une embuscade dans les bois.

Dans les deux cas, les orcs qui survivront au premier combat attaqueront une seconde fois les PJ, jusqu'à la mort cette fois, à proximité d'un pont.

Les guerriers orcs font partie d'une horde qui a entièrement dévasté le village hobbit il y a deux jours de cela. Les habitations ont été abattues, les réserves de vivres, détruites, les hommes, massacrés ou faits prisonniers. Dès leur arrivée dans ce qu'il reste du village, les PJ sont accueillis par un vieil hobbit qui les conduit jusqu'aux ruines d'un temple, sous les regards éteints des femmes, des enfants et des vieillards. Le sage supplie les personnages d'aider son peuple en récupérant un médaillon sacré qui représente pour les villageois, d'un naturel superstitieux, l'âme de leur communauté. Privés de ce talisman, ils n'auront jamais la force de se relever du coup qui les frappe. Pour persuader les PJ d'accepter cette mission, le MJ peut laisser entendre que le talisman possède d'intéressants pouvoirs magiques, par exemple, celui de lever la malédiction dont certains PJ sont peut-être victimes.

Deux hobbits partis à la chasse le jour du carnage, accompagneront les aventuriers jusqu'au village orc. Il est situé à cinq jours de route et peuplé de 400 individus, dont 70 guerriers.

Mais les PJ trouvent le village orc désert. Les habitants n'ont rien emporté avec eux, comme s'ils devaient bientôt revenir. Des chiens attachés aboient dans les rues. Sur la place centrale, les restes de prisonniers, masses informes de chairs sanguinolentes, sont cloués sur de hauts pieux.

S'ils fouillent systématiquement les lieux, les PJ découvrent dans une cabane un couple d'orcs centenaires, au sourire débile, qui les accueille en les saluant amicalement de la main. Les hobbits conseillent alors aux PJ de faire le guet devant la hutte pendant qu'ils interrogent les vieillards. Si les joueurs refusent, les hobbits sortent



leurs armes et font mine d'être prêts à combattre. Toutefois, si les PJ se montrent fermes, ils rengainent leurs armes et n'insistent pas.

Si les hobbits questionnent les orcs avant de les égorger, ils rejoignent les PJ au bout d'une heure et leur interdisent d'entrer dans la cabane où s'est déroulé l'interrogatoire.

Si les PJ interrogent les orcs, ils n'ont pas besoin de recourir à la violence, tant les deux vieux sont contents d'avoir quelqu'un à qui parler.

Dans les deux cas, les joueurs apprennent que les orcs se sont rendus dans un village humain pour y signer un traité de paix qui mettrait fin à plusieurs années d'escarmouches. Pour sceller l'amitié entre les deux peuples, les humains ont promis de donner à chaque orc , même au berceau des vivres, des couvertures et des objets en fer. Les habitants du village sont donc allés au rendez-vous, laissant là les deux vieux qui n'auraient pas supportés le voyage. Interrogés sur le médaillon les orcs disent avoir vu leur chef porter un objet de ce type à la ceinture comme trophée de guerre. S'ils n'ont pu le faire auparavant, les hobbits profiteront d'un moment d'inattention des PJ pour égorger les orcs avant le départ.

ACTE II : MASSACRES

Le lieu du rendez-vous est une grande auberge fortifiée. Le sol des étables, des chambres, de la grande cour ou de la prairie environnante, est couvert de centaines de cadavres d'orcs. Tous les corps ont été décapités et les têtes sont introuvables. En fouillant les lieux les joueurs découvrent un cheval (caché dans la cuisine !), et, dissimulé maladroitement sous un lit, un trappeur qui se dit prêt à tout pour sauver sa tête. Interrogé il révèle que, las des conflits frontaliers avec les orcs et les gobelins, un royaume voisin a mis à prix la tête de tous les monstres. Une tête d'humanoide mâle vaut 100 po, une tête de femme ou d'enfant 50, de dragon 5000...

Cette initiative a suscité la création de compagnies d'hommes d'armes, les chasseurs de têtes, qui voient là un moyen rapide quoique risqué de s'enrichir considérablement. La compagnie du Comte d'Aiguille est responsable du massacre de l'auberge. Après y avoir attiré par la ruse toute une tribu d'orcs, les soldats leur ont donné à boire jusqu'à ce qu'abrutis par l'alcool et incapables de se défendre, les monstres soient exterminés jusqu'au dernier, mâles, femelles et jeunes. Le trappeur est arrivée par hasard après la tuerie. Il a vu les hommes d'armes décapiter les corps, jeter les têtes dans des barriques d'alcool et récupérer dans des caisses tous les objets précieux portés par les morts. Puis les soldats ont chargé leur butin sur des chariots et sont partis vers l'Est. Après leur départ le trappeur dit avoir essayé de secourir de possibles survivants. Effrayé par l'arrivée des PJ, il s'est caché avec sa monture en espérant passer inaperçu.

Sur ces entrefaites, huit cavaliers orcs entrent lentement dans la cour. Quelle que soit l'attitude des PJ (attaquer, attendre, se cacher...) le combat est inévitable, mais dès qu'ils semblent avoir le dessous les cavaliers se replient. Les PJ vainqueurs ne tardent pas à quitter l'auberge à leur tour pour se lancer sur les traces des chasseurs de têtes, qui détiennent le médaillon. Leur troupe se compose de trente chevaliers en cotte de mailles et armures, d'une cinquantaine de fantassins et de dix chariots. Leur chef, reconnaissable à son armure noire, porte le médaillon accroché sur sa poitrine.

Les chasseurs de tête veulent se mettre le plus vite possible hors d'atteinte de possibles représailles des orcs. Il leur faut pour cela

CIRCEIS

Le jour où cet aventurier mit la main sur le fabuleux trésor du magicien Crésus, il sut que sa vie allait changer. Effectivement, au moment où il chargeait les sacs d'or sur son dos, Crésus le surprit, et taquin, eut l'idée de le changer en mule. Par bonheur, la métamorphose n'est pas complète : Circeis se change en mule pendant la nuit et reprend forme humaine pendant le jour. Il cherche un sorcier capable de le délivrer de cette malédiction.

CIRCEIS :
voleur 12° le jour, mule la nuit
- sous forme humaine :
PV 60, DV 12, TACO 16, AC 7 ,
1 attaque /tour
F 13, I 15, S 8 , D 17, Co 10, Ch 14
- sous forme de mule :
même nombre de PV mais TACO 19 et dégâts 1-6 (coup de sabot)

POSSESSIONS : Circeis a perdu tout ce qu'il possédait, même ses vêtements. Pour les armes et l'équipement, il dépend de ses compagnons.

ALHTHAR

Quand le mage Crésus découvrit un couple de gobelins assassinés dans les bois, il n'hésita pas à adopter leur bébé. Il le baptisa Alhthar et s'occupa de son éducation. Le jeune Althar apprit une partie du savoir immense du magicien : comment nettoyer un laboratoire avec un balai, faire un lit, préparer le café... A quinze ans, l'enfant avait même retenu quelques sorts. Après la mort mystérieuse de son bienfaiteur, écrasé par une enclume alors qu'il passait sous un chêne, Althar descendit de l'arbre pour recueillir les dernières paroles du mourant : "ouille, ouille !" Depuis, le gobelin vagabonde sur les routes en quête d'aventures, méditant sur ces mots empreints de sagesse....

ALTHAR
gobelin, magicien 4° niveau
PV 20, DV 4, TACO 15, CA 6,
1 attaque /tour
F 11, I 14, S 13, D 17, Co 12, Ch 6

POSSESSIONS : armure de cuir, dague, livre de sorts (lumière dansante, ventriloquisme, oubli, sommeil, invisibilité, force, lévitation).

traverser un grand fleuve et rejoindre des provinces peuplées d'humains. Pendant la journée, les chariots avancent en une colonne bordée de deux files de fantassins. Des cavaliers forment l'avant et l'arrière garde tandis que d'autres patrouillent aux alentours. La nuit, les véhicules sont assemblés en cercle. Divers pièges sont installés à proximité, une palissade est dressée autour du camp et des fantassins assurent la garde jusqu'à l'aube. En suivant les traces des chariots, les PJ arrivent à proximité du bivouac par une nuit sans lune. Bien entendu, ils ne remarquent pas tout de suite le système de défense. S'ils décident de s'approcher, ils se heurtent aux pièges et peuvent éveiller l'attention des gardes. Ces derniers donnent l'alarme et tirent des flèches et des carreaux d'arbalètes sur les intrus. Les PJ doivent réaliser qu'il leur est impossible de pénétrer dans le camp. Le jour venu il ne leur sera pas plus facile de récupérer le médaillon. Le mieux est d'attendre une occasion d' agir.

Le lendemain matin, l'expédition arrive près d'un village qui garde l'entrée du seul pont jeté sur le fleuve à plusieurs centaines de kilomètres à la ronde. Les maisons de bois achèvent de se consummer. Les rues sont jonchées de cadavres d'humains, de nains et d'elfes. Le pont a été abattu et des têtes de soldats clouées à la seule arche qui se dresse encore sur les eaux. Les chevaliers investissent prudemment les ruines quand leur chef (le Comte d'Aiguille) fait brusquement demi-tour, suivi de tous ses hommes.

La troupe quitte le village en ruine pour longer la berge du fleuve. Vers le soir, alors que les chasseurs de têtes s'approchent d'un gué, une pluie de projectiles s'abat sur leurs têtes. Des centaines de guerriers orques, cachés dans les fourrés, s'élancent à l'attaque. Leur infériorité numérique est telle que les hommes ne cherchent pas à résister...



SI VOUS TROUVEZ QUE L'HISTOIRE MANQUE DE PIQUANT...

...Vous pouvez ajouter des péripéties secondaires pendant le trajet entre les villages hobbit et orque (5 jours) et entre ce dernier point et le lieu du rendez-vous (durée à fixer par le MJ). Voici des exemples d'événements :

Lancez un D6 une fois par jour.

1) Les PJ découvrent un antre de goule, de troll, dragon, hydre, cyclope, ou autre monstre. La femelle et les petits gisent sur le sol, décapités. Le mâle surprend les aventuriers et bondit sur eux...

2) Les PJ trouvent de magnifiques vêtements dans un coffre brisé à coup de hache. Ces tissus ont été volontairement mis en contact avec un malade de la variole dans l'espoir de propager ce fléau chez les monstres. Si un PJ touche ces objets de ses mains nues, il tombera malade. La mort survient en moins de trois mois.

3) Un PJ est victime d'un piège (fosse garnie de pieu, chausse-trappe, épines emmpoisonnées, etc.) que les hommes dressent sur le territoire des monstres.

4) Les PJ arrivent à proximité d'un point d'eau (source, mare...). Les petits animaux morts près de là devraient éveiller leur méfiance. Si les personnages ne remarquent rien et boivent sans méfiance, ils meurrent dans d'atroces souffrances en D6 heures.

5) R.A.S.

6) Comme 1, mais il faut ensuite relancer les dés pour la même journée.

Selon le nombre ou la difficulté des événements aléatoires et la force des PJ, le MJ peut équilibrer la partie en leur adjoignant les deux hobbits ou le trappeur. Les premiers quittent les PJ au village orque ou à l'auberge. Le trappeur disparait juste après l'attaque des cavaliers orques à moins qu'il n'accompagne les aventuriers jusqu'à la reprise du médaillon.

CARACTERISTIQUES

ORQUES : PV de 5 à 16, TACO 19/16, CA 6/4, épée courte, masse d'arme, lance, arc, flasques d'huile, chevaux moyens.

HOBBITS : guerriers 2', PV 12, TACO 20, CA 6, dague, épée courte.

TRAPPEUR : guerrier 3', PV 30, TACO 18, CA 4, épée, arc, cheval léger.

FANTASSINS : guerriers 3', PV 25, TACO 18, CA 2, épée, arbalètes.

CHEVALIERS : guerriers 7', PV 45, TACO 14, CA 0, épée, lance, cheval lourd.

COMPTE D'AIGUILLE : guerrier 10', PV 90, TACO 12, CA 2, épée à deux mains +2, cheval lourd.



ACTE III : MASSACRES

Les soldats du Comte d'Aiguille se précipitent vers le cours d'eau dans l'espoir de franchir le gué avant d'être rejoints par leurs assaillants. De nombreux chariots brisent leurs essieux durant la fuite et se disloquent en écrasant leurs passagers. D'autres véhicules sont emportés par le courant. Ils disparaissent dans les flots, ainsi que de nombreux cavaliers alourdis par leurs armures. Les fantassins, vite rattrapés, sont mis en pièces. Les chevaliers de l'arrière garde qui tentaient de protéger la fuite de leurs compagnons sont jetés à bas de leurs montures et égorgés. Seule une poignée de cavaliers (dont le Comte) parvient à s'enfuir sur l'autre rive, suivie à distance par un chariot.

Si les PJ tentent d'intervenir dans la bataille, ils sont chargés par une vingtaine d'orques mais ont toujours la possibilité de se replier avant d'être rejoints. S'ils acceptent le combat, ils se trouvent vite dans une situation désespérée. Seule l'intervention de trois chevaliers, vite massacrés, distrait leurs adversaires et permet aux PJ de s'enfuir. Après le départ des orques, qui emmènent avec eux les chasseurs de têtes blessés, les PJ peuvent reprendre la piste des humains survivants. Ces derniers ont maintenant trois à quatre heures d'avance. A la tombée de la nuit, ils les retrouvent assis près d'un feu de camp. Seuls quatre chevaliers et deux fantassins sont encore en état de combattre . Si les joueurs décident de recourir à la force, ils peuvent récupérer le médaillon après avoir tué le comte. Les autres chasseurs de têtes se rendent aussitôt.

Si les PJ préfèrent parlementer, le Comte, au bord de l'épuisement comme ses hommes, leur laisse prendre l'objet pour éviter un nouveau combat . Dans les deux cas, la mission s'achève par un succès.

Pierre Bruno



Les Egouts de CUUSH

Les PJ doivent nettoyer la ville la plus sale de l'univers connu... Seront-ils à la hauteur de cette tâche ?

Les aventuriers arrivent de nuit à Cuush, la ville la plus sale de tout le monde connu : ils n'y sont pas venus de leur plein gré, mais parce qu'une bande d'orcs les a pourchassés pendant des heures sur la plaine sans abri qui entoure la cité.

Du dehors montent les hurlements des orcs, furieux de voir leurs proies leur échapper. Dans la salle de garde où les PJ ont déposé leurs armes, conformément aux coutumes de la ville, un magistrat leur propose le marché suivant : nettoyer toute la ville ou bien être immédiatement refoulés hors des remparts et livrés aux orcs! Le prix de l'hospitalité de Cuush est élevé... Les aventuriers ont dix minutes pour se décider. S'ils acceptent, ils signent le contrat que leur tend le magistrat puis vont dormir où leurs moyens le leur permettent (sans leurs armes qui ne leur sont pas rendues).

Dès le lendemain, les aventuriers se rendent compte de l'ampleur de leur tâche : les rues sont recouvertes d'une couche de détritus épaisse d'un mètre, et ils n'ont à leur disposition que les pelles et les seaux que la ville leur fournit.

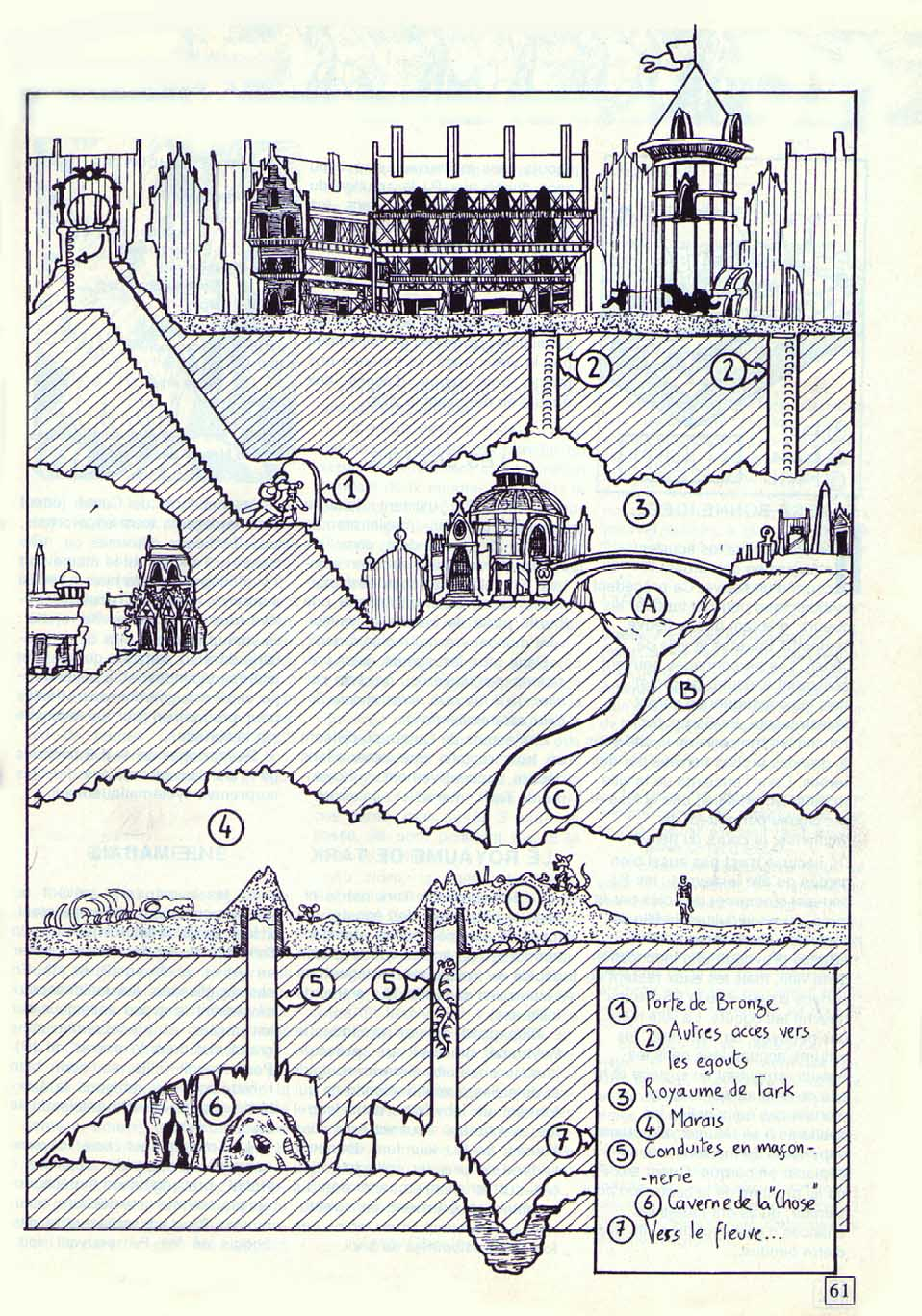
Dans ces conditions, une vie d'homme ne suffirait pas à venir à bout d'un pareil travail.

LA CITE

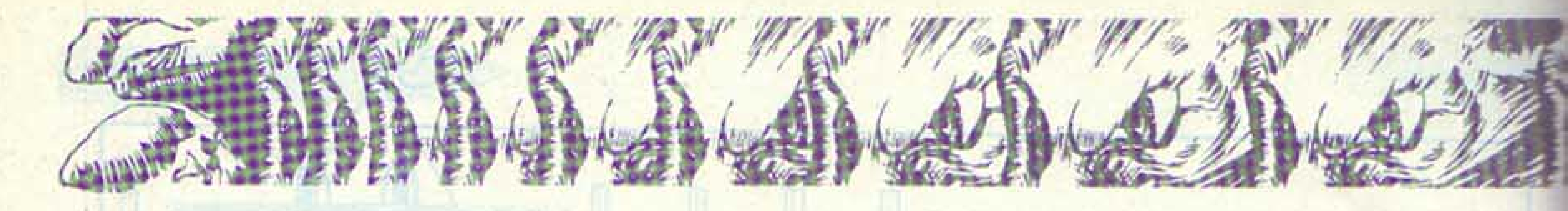
La fuite est impossible : presque tous les habitants de Cuush, riches ou pauvres, jeunes ou vieux, coopèrent avec la milice pour surveiller étroitement les PJ et prévenir toute tentative d'évasion. L'atmosphère de la ville devient vite irrespirable pour les PJ (au propre comme au figuré !).

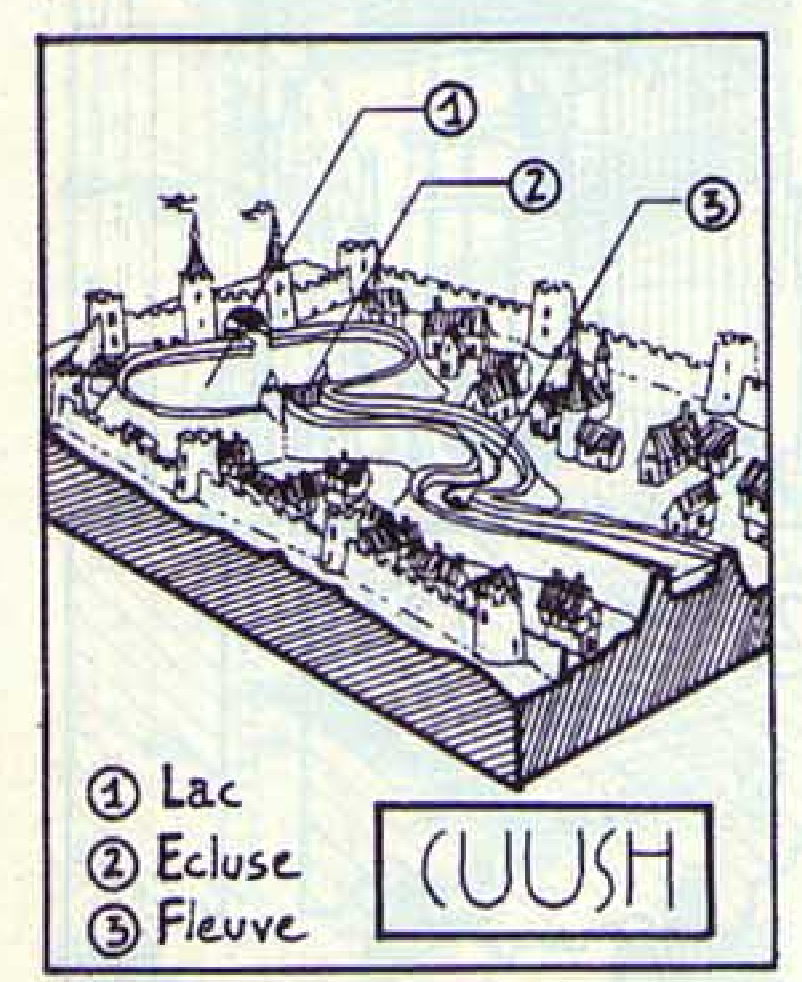
Mais tout n'est pas perdu ! Si les aventuriers cherchent la cause de l'incroyable saleté de Cuush, ils finissent par apprendre qu'un vieux sage réside dans la cité : c'est un puit de science mais il passe pour être très original, voire un peu fou. Si les aventuriers lui rendent visite, il leur raconte cette histoire...

Il y a cent ans, la ville était propre mais les moeurs de ses habitants dissolues. Ces derniers avaient abandonnés le culte des anciennes idoles. En particulier, ils n'offraient plus de sacrifices à Remnothz, le dieu du fleuve qui coule au pied de la cité. Un jour, pour punir les habitants de Cuush, Remnothz envoya une Chose qui remonta de la rivière dans les égouts de la ville. Elle s'y installa et grossit démesurément, bouchant le collecteur et empêchant les ordures de se déverser des



1
2
2
3
A
B
C
4
D
5
5
6
7
1 Porte de Bronze
2 Autres acces vers les egouts
3 Royaume de Tark
4 Marais
5 Conduites en maçon-
-nerie
6 Caverne de la "Chose"
7 Vers le fleuve...





FAUSSE BONNE IDEE...

Hercule nettoya les écuries d'Augias en détournant le cours d'un fleuve. Ce précédent mythologique pourrait inspirer les joueurs, d'autant que le fleuve Remnothz traverse la ville de Cuush. Les personnages peuvent facilement éxécuter ce projet, mais les conséquence seront désastreuses...Le Remnothz franchit les remparts de la cité sous de grandes arches barrées par des herses. Dans l'enceinte de la ville, un petit lac artificiel, une écluse et des digues permettent de régulariser le cours du fleuve.

Or, l'écluse n'est pas aussi bien gardée qu'elle le devrait : les PJ peuvent s'emparer des clés par la force, ou en séduisant la fille de l'éclusier. Ouvrir en grand les écluses provoque une innondation de la ville, mais les eaux restent en surface à cause de la Chose qui bouche les égouts. La ville n'est pas nettoyée, au contraire : les ordures accumulées dans les égouts remontent en surface et la cité devient un lac de boue. La montée des eaux oblige les habitants à se réfugier aux étages supérieurs de maisons et à se déplacer en barque. Quant aux PJ, ou ils profitent de la confusion pour s'enfuir, ou ils ont toutes les chances d'être écorchés vifs avant d'être pendus...

égouts dans le fleuve. Le récit du sage donne aux PJ la solution du problème : descendre dans les égouts et tuer la créature qui les bouche. S'ils proposent aux magistrats de la cité d'aller tuer le monstre souterrain, leurs armes leur sont rendues et on les guide vers une entrée des égouts. (Autre possibilité : si les PJ ne consultent pas le vieux sage, ils trouvent eux même une trappe d'accès aux égouts en nettoyant la ville).

LES EGOUTS

Si les PJ utilisent l'entrée indiquée par les magistrats de Cuush, ils descendent dans les égouts par un long escalier suintant d'humidité. En bas des marches, ils se trouvent face à une lourde porte de bronze qu'ils doivent manoeuvrer au moins à deux.

Dans tous les égouts, sauf précisions particulières, ne pas oublier qu'il fait nuit noire et que l'odeur est pestilentielle.

Les égouts de Cuush se divisent en trois régions que nous allons décrire successivement : Royaume de Tark, marais et caverne.

LE ROYAUME DE TARK

Le Royaume de Tark est le niveau le plus élevé des égouts : ce fut jadis une nécropole, abandonnée lorsqu'un ancien roi de Cuush décida de transformer en égout les souterrains de la ville (il y a plus de mille ans).

D'un point de vue pratique, le Royaume de Tark se présente comme une suite d'étroits couloirs et de salles à moitié effondrées qui forment un labyrinthe dans lequel les aventuriers peuvent errer des heures. Le MJ leur fera découvrir l'entrée du premier collecteur, (en (A) sur le plan), quand bon lui semblera. Auparavant, les aventuriers seront attaqués au moins une fois par les hommes de Tark.

TABLES DE RENCONTRE (D100)

Royaume de Tark

01-15	2-20 rats
16-25	4-12 hommes de Tark
26-30	2-24 centipèdes
31-34	limon vert
35	vers charognards
36-00	rien

Marais

01-15	1-2 crocodiles
15-29	goule
30	tertre errant
31-00	rien

Toutes ces créatures sont décrites dans le Manuel des Monstres.

Les habitants de Cuush jettent dans les égouts tous les avortons, tous les bébés difformes ou trop maigres. Tark a subi le même sort il y a 50 ans de cela mais a réussi à survivre. Depuis il recueille et élève tous ceux que la ville rejette : ils sont maintenant plus d'une centaine dont six femmes qui se sont avérées fécondes, et la petite troupe espère augmenter ses effectifs pour prendre un jour sa revanche sur la surface.

Des groupes de 4+1D8 hommes de Tark harcèleront les PJ, les surprenant systématiquement.

LE MARAIS

Si les aventuriers arrivent au premier collecteur et l'empruntent, il faut qu'ils tirent un jet sous la Dextérité à -4 pour ne pas glisser en (A) et à -10 en (B) et (C). En cas de glissade, les malchanceux dévaleront le grand collecteur sur les fesses et s'écraseront sans grand mal dans le marais en (D). Pour savoir s'ils se sont bien reçus, nouveau jet sous la Dextérité et perte de 1D4 points de vie en cas d'échec.

Le marais est une caverne naturelle qui semble s'étendre à l'infini ; une végétation marécageuse pousse sur les déchets accumulés. C'est la seule partie des égouts où les PJ peuvent voir





clair sans torche, la végétation étant légèrement phosphorescente. On y remarque des milliers de cônes de boue séchés qui ressemblent à des termitières géantes.

En fait, ces cônes dissimulent les entrées de conduits en maçonnerie qui communiquent avec l'étage du dessous (voir plan). Les aventuriers peuvent y progresser à plat ventre. Mais attention ! Un conduit sur trois est bouché par un nid de jeunes centipèdes (2-20 individus aux caractéristiques divisées par 2) qui sauteront à la figure des intrus.

LA CAVERNE

C'est le repère de la Chose. Les aventuriers doivent se méfier : le monstre est intelligent et cherchera à les contourner dans l'obscurité pour les prendre à revers. Ils peuvent toutefois se réfugier dans des alcoves ou des niches creusées dans les parois de la caverne où la Chose ne peut pas les suivre.

Il est heureux qu'il n'ait pas plu depuis longtemps : **en effet, la chose absorbe l'eau et se dilate demesurement**, tout en acquérant une extraordinaire élasticité qui la rend aussi malléable que la pâte à modeler. **Lorsqu'il pleut, la chose grandit et remplit presque tout l'espace des egouts** : d'abord la caverne, puis les conduits en maçonnerie et le marais, enfin le grand collecteur et le Royaume de Tark. Les ordure sont refoulées en surface. Quand aux hommes de Tark, ils se réfugient dans l'escalier et ferment la porte de bronze (en 1 sur le plan).

EPILOGUE

Après avoir tué la Chose, les aventuriers peuvent :

- **s'enfuir vers la riviere** : c'est possible à condition de franchir un syphon, en retenant sa respiration pendant deux minutes (jet sous la Constitution à -6). Les PJ débouchent dans la rivière à plusieurs kilomètres en aval de Cuush, donc hors de vue des sentinelles qui gardent les remparts.

- **remonter vers la surface**, en affrontant une nouvelle fois les hommes de Tark.

Au moment où les PJ atteignent la surface, un orage d'une violence extraordinaire éclate, qui noie la ville sous des trombes d'eaux et la nettoie de fond en comble. Tous les immondices disparaissent dans les égouts et finissent dans le fleuve. Les PJ sont fêtés comme des héros, mais après 3 jours de liesse, ils sont poliment mis à la porte de la ville.

Au Nord, la vallée du fleuve Renmothz est infestée d'orcs et de brigands. Les aventuriers n'y trouveront aucun refuge. L'Est et l'Ouest étant barré par des montagnes infranchissables, les PJ n'ont d'autre solution que de suivre le cours du fleuve vers l'aval et vers le Sud. La région est peuplée de paysans qui habitent des villages sur les berges du fleuve. Les PJ s'apercevront vite que les villageois, fous furieux, cherchent les responsables de l'effroyable pollution de la rivière. Les nouvelles circulent vite, et le nom des PJ est déjà connu dans toute la vallée... Mais c'est une autre histoire !

Jean-Charles Vidal

TECHNIQUE

Les hommes de Tark

Classe d'armure : 8, Déplacement : 8", Point de vie : 6, Dommages : 1-4 (batons et armes rafistolées), PTACO : 10.
Pouvoirs spéciaux :
- jamais surpris dans leur domaine
- appeler les rats, qui sont leurs alliés.
- infection dues aux armes

Les hommes de Tark, du fait de leur délabrement physique sont de piètres combattants. Leurs armes sont faites à partir de débris de métal rouillé et à chaque coup porté, il y a 5% de chance d'infection (gangrène, tétanos...). De plus, les hommes de Tark peuvent appeler à la rescousse une troupe de 2-20 rats géants une fois par combat.

La Chose

Classe d'armure : 8, Déplacement : 7", Points de vie : 40 (10 D8), Dommages : 3-24 (jet d'acide) ou 3-24 (digestion), Attaques et défenses spéciales : voir plus bas, Taille : variable de L (3-4 m de haut) à gigantesque (lorsqu'il pleut), Résistance à la magie : 20%.
PTCA 0 : 10.

La Chose se présente comme une énorme sphère de gelée putride. Par tour de combat, elle peut , au choix :
- lancer un jet d'acide
- créer un pseudopode pour se saisir d'une victime, et l'amener au sein de sa masse pour la digérer.

La digestion ne commence qu'au tour suivant : si les aventuriers veulent libérer leur compagnon, ils doivent infliger plus de 10 points de dommages à la Chose en un tour de combat tandis que la victime réussit un jet sous la Force.

En plus de sa résistance à la magie, la Chose est insensible aux sorts de froid. Par contre les sorts de feu lui causent double dommages. Les armes tranchantes lui causent demi-dommages, les armes contondantes (massues, batons etc) aucun dommages, les armes de jets (arcs, javelots, etc) et les armes perforantes (piques...) pleins dommage. Lorsqu'il pleut, la Chose gorgée d'eau devient presque invulnérable.





ayer ses Erreurs

Les PJ sont nuls, les PJ sont lamentables ! Depuis le début de la partie, ils accumulent les erreurs. Pour vous, Maî tre de Jeu, pas question de fermer les yeux : il faut sévir!

Vous aviez préparé un scénario grandiose : les PJ s'introduisent secrètement dans NUNG-HART, la citadelle des sables, pour s'emparer de la couronne du Roi Taliun le Cruel. Les plans de la forteresse sont dressés, la position des sentinelles et la fréquence des rondes décidées. Vous savez qu'il n'existe qu'une porte non gardée, que le jardinier royal en possède la clé, et ce que les PJ doivent faire pour s'en emparer... Bref, vous aviez tout prévu, sauf que les joueurs allaient donner tête baissée dans le premier piège !

Au bout d'une heure de jeu à peine, les PJ penauds comparaissent pieds et poings liés devant le Roi Taliun le Cruel... Trois solutions s'offrent à vous :

1) Appliquer une froide logique : sur ordre du Roi, les PJ sont jetés vivants dans des barriques pleines de scorpions. Inconvénient : la partie tourne court, d'où frustration du MJ et surtout des joueurs qui perdent irrémédiablement leurs personnages...

2) Au mépris de toute vraisemblance, le Roi épargne les PJ. Inconvénient : les joueurs sentent que vous avez "truqué la réalité" pour sauver la vie de leurs personnages. Vous perdez toute crédibilité en tant que MJ.

3)Le Roi décide de chasser les personnages dans le désert qui entoure la ville, sans vivres ni eau. C'est presque une condamnation à mort mais ce " presque " fait toute la différence : vous allez donner aux PJ une chance (et pas deux !) de survivre à la traversée du désert. Avantage : pas d'invraisemblance et la partie continue, avec pour les joueurs un nouvel objectif : sauver leur peau.

Cette solution est certainement la meilleure. Vous devrez, bien sûr, improviser, mais pas sans aide : Graal vous propose quelques mini scénarios qui tous partent d'une situation très classique (PJ égarés dans le désert, capturés par l'ennemi, maudits par un puissant sorcier auquel ils se sont imprudemment attaqués, etc).

Si un scenario vous semble trop difficile ou dangereux souvenez vous qu'au départ, les joueurs ont commis une erreur : ils doivent maintenant la payer !



SITUATION DE DEPART

Les PJ marchent dans le désert sous un soleil de plomb. Ils n'ont plus d'eau et la mort les guette...

Comment les personnages en sont-ils arrivés là ? Voici quelques possibilités parmi d'autres :

- Capturés par leurs ennemis, les PJ ont été relachés dans le désert sans vivres ni eau.
- Ils se sont laissés surprendre par des pillards qui se sont emparés de leurs montures et de tous leurs bagages.
- Les PJ se sont fiés aveuglément à leur carte : elle indique l'emplacement de nombreux points d'eau, malheureusement à sec depuis plusieurs années... Les aventuriers auraient été mieux informés s'ils avaient eu la patience d'interroger les nomades du désert, gens peu bavards et méfiants envers les étrangers...



ACTION

Les aventuriers sont perdus depuis 4 jours dans le désert et vont bientôt s'effrondrer, morts de soif. Un marchand surgi de nulle part leur apparaît pour leur proposer de l'eau. Il exige en échange que les aventuriers signent de leur sang un contrat dont le contenu leur est caché. Le marchand est en fait le diable déguisé qui ruse pour s'emparer des âmes des aventuriers. Il prend tout son temps pour conclure l'affaire, apparaissant, disparaissant, jusqu'à ce que les PJ soient à bout . Dès que les aventuriers ont signé le contrat, le diable se montre sous son vrai jour. Il leur annonce cyniquement qu'il va les emporter sur le champ en enfer, à moins qu'ils ne lui rendent un petit service.

- *Dans ce désert,* commence le diable, *vit un saint homme qui, par sa dévotion, gêne considérablement mes petites affaires. Il habite une oasis à une heure de marche - vous pourrez d'ailleurs vous y désaltérer - Autour de cette oasis , il a tracé un cercle protecteur que je ne peux franchir. Allez trouver l'ermite et tuez-le en état de péché mortel afin que je puisse avoir son âme. Ce ne sera pas difficile : c'est un stylite qui a fait voeu de vivre sur une colonne et de ne jamais en descendre. Ne me demandez pas comment il survit, je n'en sais rien, mais je pense que cette canaille de Dieu pourvoit à ses besoins.*

Amenez-le donc au sol et trucidez-le, mais n'oubliez pas : IL FAUT QU'IL SOIT EN ETAT DE PECHE MORTEL ! Sinon c'est vous que j'emmènerai avec moi.

Sur ces mots le diable disparaît.. Les aventuriers trouvent l'oasis où l'ermite, qui n'aime pas être dérangé, les accueille avec des insultes. A force de solitude, le vieillard est devenu d'un commerce impossible : si les aventuriers espéraient s'en faire un allié pour contrer le diable, ils doivent renoncer à s'entendre avec un homme si intransigeant.

Ils peuvent alors user de divers stratagèmes pour amener l'ermite à descendre de sa colonne. Ce dernier a un point faible : la passion du jeu. Il aime parier, jouer aux cartes et surtout aux dés. Un aventurier en a toujours quelques uns sur lui. Il suffira aux PJ d'organiser une petite partie au pied de la colonne pour que l'ermite les rejoigne.

Utiliser la force ne sert à rien : il faut que l'ermite descende DE SON PLEIN GRE pour qu'il viole son serment et se mette en état de péché mortel. Ceci fait, tuer l'ermite ne sera pas difficile, car s'il est prêtre 7' niveau, il n'utilise aucun sort offensif. Après sa mort, son âme mettra environ dix minutes à sortir de son enveloppe charnelle. Pendant ce temps, le cercle de protection reste en place autour de l'oasis et le diable ne peut approcher. Au bout de dix minutes, cependant, le démon se matérialise près du cadavre et emporte l'âme du mort. Il laisse aller les PJ , qui ont rempli leur mission, mais leur rappelle qu'ils restent à son service : les aventuriers ont vendu leurs âmes au diable, et ce dernier peut venir les réclamer à tout moment... Cette menace sera toujours suspendue sur la tête des PJ. Il est probable qu'un jour ou l'autre, le diable exigera qu'ils remplissent d'autres missions pour lui.

Les personnages ont pourtant un moyen de se libérer : s'ils explorent l'oasis, ils découvriront la grotte où vivait l'ermite avant de s'installer définitivement sur la colonne. Il s'y trouve un livre sacré contenant un sort qui permet d'empêcher l'âme d'un mort de quitter son cadavre. Ce sortilège doit être lancé moins d'une minute après le décès.

Ce stratagème permettra aux PJ de négocier avec le diable en échangeant l'âme de l'ermite contre la leur. En effet, aussi longtemps que l'âme de l'ermite reste dans son corps, le diable ne peut franchir le cercle de protection.



SITUATION DE DEPART

Au retour d'une aventure, les PJ vont se détendre au bordel. Ils y attrapent malheureusement la vérole noire.

Comment les PJ sont-ils tombés si bas ? S'ils sont des débauchés qui fréquentent régulièrement les mauvais lieux, une telle mésaventure devait fatalement leur arriver... Sinon, les PJ ont peut-être été victimes de leurs fréquentations: quand on rentre d'aventure avec les poches pleines d'or, on se fait très vite des amis peu recommandables. On boit en leur compagnie, du vin, puis des liqueurs fortes, et on se réveille dans les pires endroits de la ville, sans aucun souvenir de ce qu'on a fait la veille !

Autre possibilité : les PJ n'ont pas contracté la maladie dans les bas-fonds d'une grande ville, mais à la suite d'une MALEDICTION : ils ont tué un prêtre ou un magicien puissant qui les a maudit avant de mourir.

ACTION

La vérole noire est une maladie rare qui condamne presque irrémédiablement la victime à mort. En voici les symptomes : dès les premiers jours d'incubation, la chair du malade se noircit, pèle et tombe en croûte. La peau se désagrège puis les muscles et le système nerveux sont atteints ; c'est alors qu'en général survient le décès.

Pendant toute la maladie le corps de la victime dégage une odeur pestilentielle et de plus en plus forte. Le malade perd un point de beauté et de charisme tous les



trois jours, et un point dans toutes les autres caractéristiques toutes les semaines. Il meurt quand une caractéristique (autre que sa beauté ou son charisme) tombe à zéro.

Douze heures après avoir attrapé la vérole noire, les aventuriers en présentent déjà tous les symptômes. Ils sont expulsés manu militari de la ville où ils se trouvent. Les malheureux vont errer de nombreux jours sans but : les portes des cités se ferment devant eux, et les habitants des villages les repoussent avec horreur (et avec leurs fourches). Si les PJ pénètrent de nuit chez un médecin, ce dernier s'enfuit en reconnaissant leurs symptômes, ou alerte les voisins, et finalement la troupe. Si les aventuriers réussissent à maîtriser le médecin et l'obligent à parler, il affirme ne pas connaître l'antidote mais ajoute que le shaman d'une tribu orc des environs en sait plus que lui.

Les PJ n'apprennent rien de plus à moins d'aller chez les orcs. Ils sont bien accueillis par ces derniers, agréablement surpris de voir des humains aussi répugnants qu'eux. Il faudra néanmoins beaucoup de diplomatie aux aventuriers pour éviter que l'humeur des orcs ne change.

Le shaman de la tribu n'accepte d'aider les PJ que s'ils lui livrent deux vierges et deux nourrissons dans les trois jours. Ce forfait accompli, les aventuriers obtiennent le renseignement suivant : seul le Grand Dragon des Mers qui habite au bord de l'Océan Infini connait un remède à leur maladie . Le shaman leur indique la route qui mène à l'antre du monstre. Le Grand Dragon des Mers les mêmes caractéristiques que celles du dragon rouge mais il est amphibie, un peu moins intelligent et ne possède pas de souffle destructeur. Il est capricieux et malfaisant.

Après trois jours de marche, les aventuriers arrivent auprès du Grand Dragon des Mers. Il leur déclare qu'il les guérira s'ils entrent à son service pour une durée non précisée. Quand il s'estimera satisfait, le dragon tiendra sa promesse et les PJ pourront partir. Mais le Grand Dragon des Mers se révèle capricieux et fantasque : Il traite les aventuriers commes des jouets. D'ailleurs il n'a pas la moindre intention de les libérer et s'amuse à leur confier des missions impossibles : cueillir des fraises de mer par 200 brasses de fond, convertir les trolls à la non-violence, les orcs à un régime végétarien...

Si les aventuriers ont la curiosité d'explorer les environs, ils decouvrent un pauvre village de pêcheurs que le Grand Dragon des Mers ravage régulièrement. Ils peuvent y apprendre que le monstre se retire chaque nuit dans une caverne sous-marine où il dort au milieu de tous ses trésors. Parmi ceux-ci un vieux grimoire où sont rassemblés tous les sorts médicaux connu par le dragon.

D'après les villageois, qui veulent bien sûr être débarassés du monstre, la meilleure chose que les aventuriers puisse faire est de tuer le monstre, de compulser ses livres pour guérir leur maladie et de s'en aller avec son trésor. C'est aussi notre avis.

N'oubliez pas que l'état de santé des PJ se détériore rapidement avec les progrès de la vérole noire ! Ils doivent résoudre rapidement leur problème ou mourir...



SITUATION DE DEPART

Les aventuriers décident de se retirer dans un monastère. Ou ils prennent cette décision librement, frappés d'une crise tardive de mysticisme et las des campagnes et des combats, ou ils agissent ainsi pour échapper à leurs ennemis.

ACTION

Dans leur enthousiasme de novices, les PJ ont choisi le monastère de PATENKO, connu pour la discipline de fer qui y règne. Malheureusement, ils s'aperçoivent un peu tard que l'épreuve d'initiation comprend une castration obligatoire. Il leur reste vingt quatre heures pour s'échapper avant le début de la cérémonie et le monastère est mieux gardé qu'une forteresse. Les moines-guerriers de Patenko sont réputés pour leur fanatisme et leur ardeur au combat. Les PJ auront de la chance s'ils trompent leur vigilance !

Jean-Charles Vidal







organisent du

28 octobre au 4 novembre

1er FORUM DES JEUX

Cet événement aura lieu au

Nouveau Forum des Halles

et l'accès en sera **gratuit** !

- Découvrez les nouveaux jeux et leurs créateurs
- Rencontrez les éditeurs de jeux
- Contactez les clubs, fédérations et associations de jeux

Durant toute la semaine vous pourrez assister à des démonstrations et participer à des initiations. Alors ne manquez pas ce rendez-vous !



Le Monastère Maudit

Les personnages doivent mettre fin à un trafic de viande organisé par des moines-garou... Un scénario à déguster bien saignant

Le Comté d'Erénia (à dominante loyale) sort tout juste d'une guerre contre la Baronnie de Cerbère (à dominante chaotique). Cette guerre a reflété l'opposition entre Floriane de Bonfils, Dame d'Erénia, et Maxime de Gain, Seigneur de Cerbère. La guerre s'est terminée sur un statu-quo et les deux domaines sont en pleine reconstruction, mais les vivres manquent du côté de Cerbère, et principalement la viande.

Par ailleurs voici bientôt trois mois qu'une épidémie de lycanthropie frappe le monastère d'Erénia. Les moines passent désormais leurs nuits à hurler sous la lune, sous une forme hybride mi homme, mi-loup, (*voir au cinéma le loup-garou de Londres*).

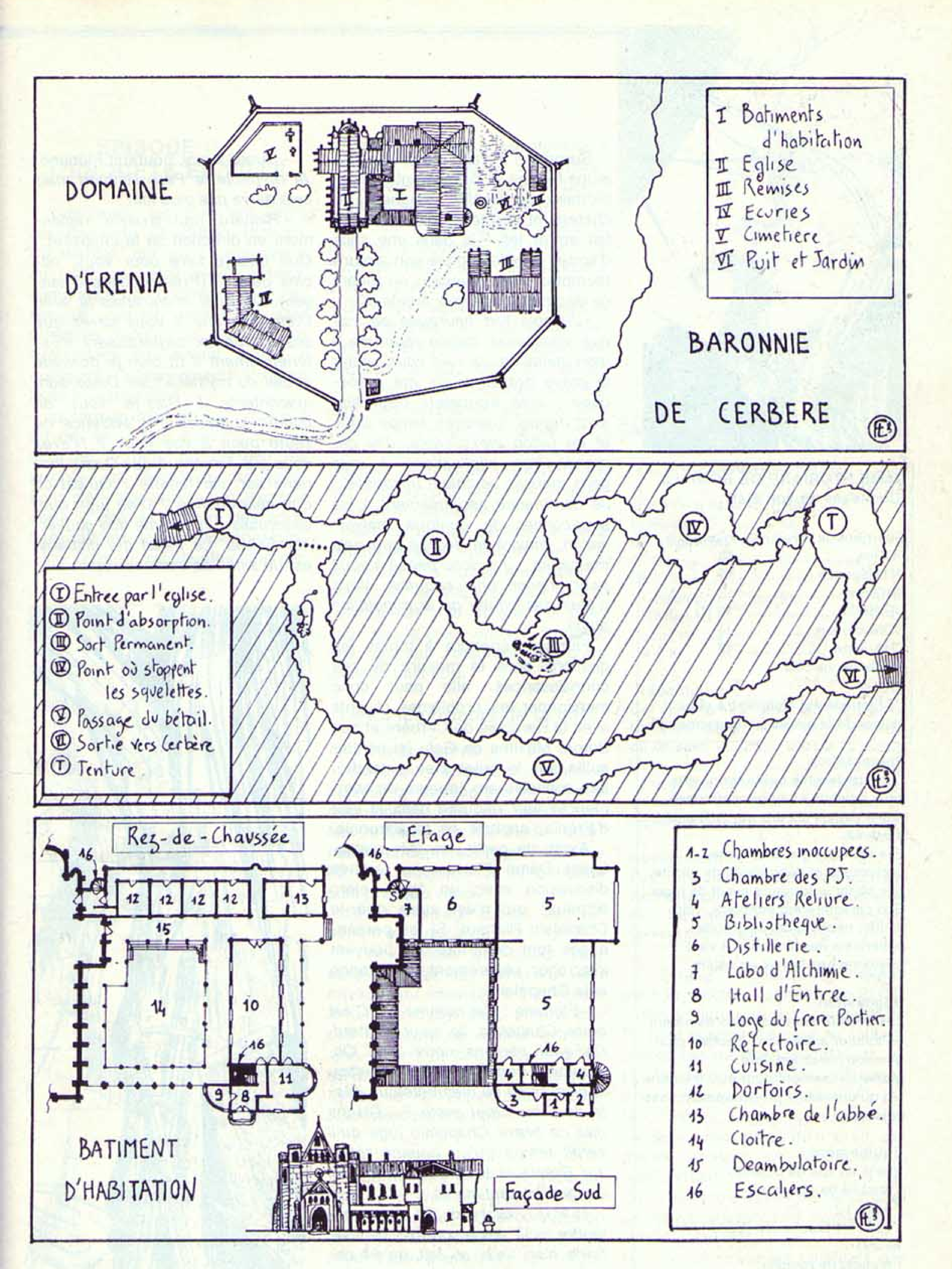
Une idée a germé dans l'esprit du Chapelain Richard, gros clerc adipeux qui s'occupe de la chapelle du château de Floriane et de l'administration du monastère (chapeautant ainsi le père supérieur). Le Chapelain Richard a décidé de vendre les troupeaux de Floriane à la Baronnie de Cerbère en utilisant les moines-garous comme chasseurs et le monastère comme plaque tournante, du fait de sa position frontalière et de son passage secret qui communique avec Cerbère. Depuis, de mystérieuses disparitions de bétail grèvent le cheptel d'Erénia. Les PJ vont être engagés pour y mettre fin.



Episode I : IL ETAIT UNE FOIS...

Il était une fois nos aventuriers se reposant dans le Comté d'Erénia où il fait bon vivre ; il était une fois ces mêmes aventuriers convoqués au château par une missive libellée en ces termes : *"Pour une raison urgente, notre seigneur, qui a ouie dire mot de vous par (nom d'un Noble, ami des PJ's), serait heureux de vous entretenir d'un problème assez particulier."*

En entrant dans la cour du château, les PJ's assiste à un entraînement : un chevalier, revêtu d'une somptueuse armure de plates et d'un heaume, effectue de superbes passes d'armes, utilisant silmultanément deux épées ; nul doute qu'il ne s'agisse du seigneur du lieu ! Le dit chevalier s'approche des joueurs et quitte son heaume pour les saluer du haut de ses un mètre soixante cinq.


DOMAINE
D'ERENIA
I Batiments d'habitation
II Eglise
III Remises
IV Ecuries
V Cimetiere
VI Puit et Jardin
BARONNIE
DE CERBERE
I Entree par l'eglise.
II Point d'absorption.
III Sort Permanent.
IV Point où stoppent les squelettes.
V Passage du bétail.
VI Sortie vers Cerbère
T Tenture.
Rez-de-Chaussée
Etage
1-2 Chambres inoccupees.
3 Chambre des PJ.
4 Ateliers Reliure.
5 Bibliotheque.
6 Distillerie.
7 Labo d'Alchimie.
8 Hall d'Entree.
9 Loge du frere Portier.
10 Refectoire.
11 Cuisine.
12 Dortoirs.
13 Chambre de l'abbé.
14 Cloitre.
15 Deambulatoire.
16 Escaliers.
BATIMENT
D'HABITATION
Façade Sud



DAME FLORIANE DE BONFILS
(Comtesse de son état)

Guerrière de niveau 13, loyale
FORce........................ : 16
INTelligence................ : 15
SAGesse...................... : 13
DEXtérité..................... : 19 (*)
CONstitution................ : 14
CHArisme.................... : 17
Points de vie : 74
CA : -4
(*) Floriane est ambidextre et peut utiliser deux épées simultanément.

Présentation :
Cette ravissante petite brune aux yeux noisette et au nez retroussé règne depuis six ans sur le Comté d'Erénia.
Elle est espiègle, amusante, perspicace et débordante de vitalité. Elle observe toujours avant de juger. Son caractère est introverti, voire timide, néanmoins, sa grande patience a des limites et il vaut mieux ne pas la voir en colère.

Suggestion :
Les aventuriers masculins devraient en tomber amoureux, d'autant plus que son coeur est libre. Malheureusement pour eux, Floriane n'a qu'une seule préoccupation : ses sujets.

Equipement :
(porté en cas de bataille)
- armure de plates +3
- épée +2
- épée +4 faucheuse (tranche sur 19-20)
- anneau de rapidité
- anneau de protection +2

Surprise ! Il s'agit d'une fort jolie jeune femme se présentant comme Floriane de Bonfils, seigneur du chateau et Comtesse d'Erénia. Elle fait entrer les PJs dans une salle d'armes où elle dépose son armure (comptez vingt minutes) en tenant ce discours d'une voix timide :

- *Je suis fort heureuse de voir que vous avez daigné répondre à mon invitation. Je vais vous conter le grave problème qui me préoccupe : mes troupeaux disparaissent depuis quelques temps déjà, et de façon inexplicable. J'ai demandé des explications à mes gens mais ils semblent terrorisés... Je commence sérieusement à les soupçonner de quelque malversation, malgré le dégout que cela me cause... J'ai donc pensé à vous pour mener une enquête. Vous n'êtes pas connu de la population aussi...*

Floriane répondra à toutes les qestions dans la mesure de ses connaissances. elle peut donc mentionner les problèmes récents avec la Baronnie de Cerbère et son Baron, Maxime de Gain (si on l'aiguille sur le sujet bien entendu). Elle conseille aux joueurs de commencer leur enquête dans la ville d'Erénia, capitale de la Baronnie.

Avant de partir, les PJs remarquent Dame Floriane en grande discussion avec un "gros clerc adipeux" qui n'est autre que le Chapelain Richard. Si les personnages font demi-tour, ils peuvent interroger séparément la Baronne et le Chapelain :

- Floriane *: Cet homme ?... C'est notre Chapelain, le sieur Richard. De quoi parlions nous ? ... Oh, comme à son habitude il voit dans la disparition de mes bêtes un geste de Dieu. Quel geste ?... Disons que ce brave Chapelain juge qu'il serait temps qu'un homme règne sur Erénia et il éprouve pour moi de tendres sentiments.*

(FAUX : Richard, s'il laisse entendre qu'il est amoureux de Floriane n'en veut en fait qu'au domaine. Les hommes sont tous les mêmes !)

- *Quant à moi,* poursuit Floriane, *Je respecte le Père Richard mais cela ne va pas plus loin.*

- Richard (qui avance rapidement en direction de la chapelle) : *Que puis-je faire pour vous, nobles gens ?* (Présentations d'usages). *De quoi m'entrenais-je avec Dame Floriane ? Vous savez que ses troupeaux disparaissent mystérieusement ? Et bien je possède la clef du mystère : les Dieux sont mécontents ! Dois-je vous en donner la raison ? L'évidence ne saute point à vos yeux ? N'avez vous pas remarqué que Dame Floriane est une femme ? Qu'est ce que cela change ? Dieu juge que, désormais, un homme doit gouverner Erénia. Le bétail qui disparait est un signe de son courroux.*



EPISODE II : L'ENQUETE EN VILLE

Désormais les PJs ont attiré l'attention du Chapelain Richard. Ce dernier, qui est l'organisateur du trafic de bétail avec Cerbère, commence à craindre pour sa sécurité. Aussi va-t-il pousser quelques moines à éliminer les aventuriers qui seront sujets à quelques désagréments durant leurs investigations :

- un carreau explose sur un mur à 20 cm de la tête d'un PJ. Chose étrange, le bout du carreau est arrondi : un spécialiste des questions cléricales pourra préciser que certains prêtres utilisent des arbalètes munies de carreaux spéciaux. Une analyse rapide effectuée sur les restes du carreau révèlera qu'il contenait un mélange de souffre, de salpètre et de charbon de bois : la situation devient explosive !

Si les PJ se dirigent vers la position présumée du tireur, ils noteront des traces de sandales dans la terre de la rue...

- Dans une auberge, une bagarre se déclenche, le lustre se décroche lorsqu'un PJ passe en-dessous, ce qui l'oblige à effectuer un jet sous sa Dextérité pour ne pas être écrasé et subir 3 D10 points de dégats. Un rapide coup d'oeil permet de distinguer un homme vetu d'une robe de bure qui s'enfuit par les toits (impossible de le rattrapper).
- Dans la rue, une carriole lancée à grande vitesse manque de renverser les PJs. Après une course-poursuite, ils s'aperçoivent que la carriole est vide et que les chevaux qui la tirent ont été drogués. Les animaux meurent quelques instants plus tard.



Lieux importants de la ville

A) L'Herboristerie

C'est une boutique sombre à laquelle on accède par un escalier descendant. Elle est tenue par Maî tre Korn et sa fille Elodie (charmante au demeurant) qui reçoit les PJ. Les étagères de la boutique sont presque vides.

Si on interroge Elodie, elle répondra en substance :

- Les plantes que nous vendons? J'allais les ramasser aux environs du monastère, mais maintenant, je n'ose plus. Je n'aurais pas le temps de rentrer avant la nuit. Avant, je couchais chez les moines mais depuis quelques temps, ils ne veulent plus de pensionnaires pour la nuit."

B) Le Barbier

Il se nomme Figaro et porte un petit bouc avec des pattes. Il s'exprime avec un fort accent italien (c.à.d avec les mains) et tente de séduire une aventurière si le groupe en comprend une.



LE CHAPELAIN RICHARD

Clerc de niveau 10, neutre
FORce.................. : 13
INTelligence.......... : 14
SAGesse............... : 17
DEXtérité.............. : 14
CONstitution.......... : 10
CHArisme.............. : 08
Points de Vie : 49
CA : 10

Présentation :
Cet opportuniste, gros, gras et chauve s'occupe depuis 4 ans de la chapelle du chateau et du monastère. C'est un lâche mais il n'avoue ses fautes que devant des preuves irréfutables (et encore, il a l'audace d'invoquer le jugement de dieu).

Equipement :
Pas d'armes extraordinaires. De toutes façons, il évitera les querelles car "les enfants d'un même dieu ne doivent pas verser leur sang".

Il rase ou coupe les cheveux pour la modique somme de 2 PA. L'attente dure une demi-heure et un PJ peut surprendre chez le coiffeur une de ces rumeurs (sur 1D4) :

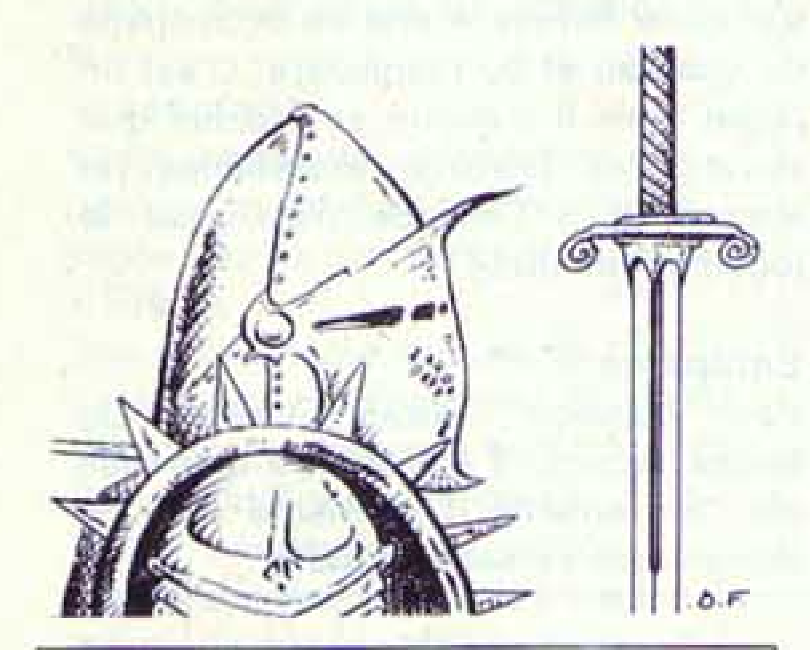
(1) *"le tavernier est dans le coup pour les boeufs..."* (FAUX)
(2) *"Albert Lingot, le vacher de Floriane, ben parait qu'il a vu des traces étranges en dehors de la ville"* (VRAI)
(3) *"Demain, c'est la pleine lune et ça va recommencer à hurler toute la nuit..."* (VRAI)
(4) *"En fait, c'est les fantômes des anciens : y sont revenus..."* (FAUX)



LES MOINES
(53 hommes)

classe d'armure : 5
attaques : 1 morsure ou 2 griffes (1D8 ou 2D4)
jets de protection : comme des guerriers 4
dés de vie : 3 (24 points de vie)
X.P : 125

A noter que les moines ont été "protégés" d'une transformation complète par leur foi : ils restent bipède, avec un museau allongé, des canines imposantes et de belles pattes poilues et griffues...



LA GARDE DU BARON
(6 hommes)

Guerriers niveau 4, chaotiques
FORce.................. : 16
INTelligence......... : 09
SAGesse.............. : 09
DEXtérité.............. : 13
CONstitution.......... : 15
CHArisme............. : 12
Points de Vie : 34
CA : 4

Totalement dévoués, ils ne discutent jamais les ordres de leur seigneur. Ils sont armés d'espadons et vêtus de plates noires.

C) Le Cadastre, la Bibliothèque

Cette grande maison que l'on peut repérer de loin (ses colonnes de marbre attirent l'oeil) contient les archives et les plans de la ville. On peut également y trouver un livre "touristique" sur le monastère (qui, nous le rappelons au MJ, est la plaque tournante du trafic de viande entre le Comté d'Erénia et la Baronnie de Cerbère). On peut ainsi découvrir un article sur la Porte du monastère :

- Le monastère d'Erénia, situé à la frontière de notre bon Comté et de la Baronnie de Cerbère, est surtout connu pour son cadre splendide, entre forêts, vergers, et paturages. Ne manquez pas d'admirer sa porte magnifiquement sculptée, dont les bas-reliefs représentent la création du monde sur le battant gauche et sa destruction sur le droit. Cette porte dont la réalisation demanda trois ans de travail à douze artisans de notre ville est évaluée à 70000 PO. Elle est de bronze massif et son poids avoisine les 16 tonnes...

Dans le même ouvrage se trouve un plan du monastère (que l'on peut dérober) où figure le tracé d'un passage souterrain communiquant avec la Baronnie de Cerbère. C'est par ce passage que s'effectue le transit du bétail.

D) La Grange et la maison de Jacques Brasse

Ce brave paysan a sombré dans la folie ! Agé d'environ 40 ans, il serre au fond de sa grange armé d'une fourche. Il faudra beaucoup de psychologie pour le convaincre de raconter ce qu'il a vu :

- Allez vous en, vous êtes aussi des démons, vous voulez me faire taire mais je me défendrai...

Si on le guérit momentanément de sa paranoia aigue, il dira entre deux regards à droite et à gauche :

- J'étais dans mon champ, je travaillais bien après l'angélus et je regardais le troupeau au loin quand tout à coup... Je ne suis pas fou... j'ai vu le père supérieur hurler sous la lune et dévorer un boeuf...

E) La maison de Lingot

Le vacher de dame Floriane. est préoccupé et se passe les nerfs en aiguisant sa hache ; néanmoins, cet homme de type irlandais (roux, barbu et de forte stature) répond aimablement aux questions :

- J'ai jeté un coup d'oeil où que nos troupeaux z'ont disparu, tout c'qu'j'ai vu, c'est des traces assez grosses, comme celles du loup..."

F) la Taverne du Dragon Rieur

Elle est tenue par un couple de hobbits : Sylvain et Jeanne Demesse. Avant la bagarre quotidienne, les PJs peuvent surprendre deux rumeurs par personnage présent (sur 1D10) :

(1) *"L'Brasse d'vient fada !"* (VRAI)
(2) *"Vé, on dit même qu'il s'est enfermé dans sa grange"* (VRAI)
(3) *"Tu savais toi que le Chapelain voulait épouser Floriane?"* (VRAI)
(4) *"La mère Delpo m'a dit qu'Elodie, tu sais, la fille de l'herboriste, et ben...*(confusion)*"*
(5) *"Brasse veut nous faire croire qu'il a vu des démons !"* (VRAI)
(6) *"Ca y est, cette nuit, c'est la pleine lune et mes semis vont encore lever trop tôt..."* (VRAI...)
(7) *"Figaro, tu sais le barbier, j'lui fais pas confiance à ce type, m'étonnerais pas qui soit dans le coup pour les vols à la Floriane"* (FAUX)
(8) *"Paraitrait que Dame Floriane nous soupçonne d'avoir volé ses boeufs et qu'elle nous fait espionner... Si j'découvre ces mouchards, j'crois qu'ils tateront de mes poings... Autres voix : nous aussi, nous aussi ! " (VRAI)*
(9) *"Tout ça, c'est de la faute à la Baronnie de Cerbère et à ce sale Baron Maxime..."* (VRAI)
(0) *"Tu parles... Encore la faute des soutaneux."* (VRAI)

La bagarre éclate pour une sombre histoire de cocufiage et les PJs sont pris à partie (à moins qu'ils ne restent passifs lorsqu'ils recevront de la soupe chaude sur la tête). Pour la gestion du combat, reportez-vous à GRAAL 14, p 58. Après quelques tours, le lustre tombe et met fin à la bagarre.

Episode III : BIENVENUE AU MONASTERE

A ce stade de l'aventure, les joueurs devraient avoir compris que la clef du mystère se trouve au monastère. Leur voyage se passe sans problèmes particuliers et ils arrivent au saint-lieu peu avant le crépuscule. Un personnage qui a lu le livre de la bibliothèque remarquera l'absence de la superbe porte, remplacée récemment par deux battants de bois.

Chose étrange pour un personnage qui aurait discuté avec Elodie (la fille de l'herboriste qui cueillait des herbes dans la région), les moines reçoivent très bien les PJs, les invitant à partager leur frugal repas et leur offrant l'hospitalité (selon Elodie : *"depuis quelques temps, ils ne veulent plus de pensionnaires pour la nuit"*)

Les moines agissent selon les directives du Chapelain Richard : éliminer les aventuriers. Une fois ces derniers installés dans leur chambre, un nuage de gaz les endormira (les portes et fenêtres sont closes de l'extérieur) tandis que les moines les déshabillent, plaçant leurs affaires dans les placards de la chambre. Un jet sous la Constitution permet de se réveiller lorsque fait irruption dans la pièce un commando d'extermination composé d'un moine-garou par joueur. Le combat est inévitable. N'oubliez pas que les PJs sont nus et désarmés jusqu'au moment où ils parviennent à récupérer leurs affaires dans les placards. Suggestion de mise en scène : les films d'horreur américains des années 50 où les jeunes héros sont poursuivis par zombies et goules, le bal des vampires et les scènes de Blade Runner où Harrison Ford tente de tuer le dernier Nexus VI.

Si les PJs gagnent le combat, ils peuvent explorer le monastère. Ils se heurtent à un nombre plus ou moins grand de moines-garou qui errent dans les pièces et les couloirs (au gré du MJ).

Episode IV : LES SECRETS DU MONASTERE

Le MJ se reportera au plan du batiment d'habitation, dont voici la légende détaillée :

1-2) **chambres inoccupées**
3) **chambres des PJ**
4) **ateliers de reliure**
5) **bibliothèque** : on peut y trouver un chevalet de lecture, lequel est ouvert à la page "Lycanthropie" d'un "Traité des maladies métamorphisantes".
6) **distillerie** : on y fabrique la fameuse "Liqueur des Bons Moines d'Erénia" dont on trouvera soixante caisses de douze bouteilles pour une valeur de 5 PO la bouteille. Au fond de la distillerie, un vieil alambic inutilisé et couvert de vert-de-gris. En tournant le robinet, on fait pivoter l'alambic, découvrant un passage secret qui donne sur le laboratoire d'alchimie.
7) **laboratoire d'alchimie** : on peut y trouver presque toutes les plantes connues (aconit comprise) ainsi que :
- 3 potions de guérison
- 1 potion de supra-guérison
- 3 fioles de poison (voir aide de jeu sur le sujet).
- 1 potion de contrôle des morts-vivants
- 1 potion de forme gazeuse
- 1 potion de langages

Toutes les potions sont étiquetées, mais bien sûr, une erreur est toujours possible...

8) **hall d'entrée** : au mur, une tenture d'une valeur de 100 PO. Un escalier mène au premier étage.
9) **loge du frêre portier**
10) **refectoire**
11) **cuisine**
12) **dortoir**
13) **chambre du père supérieur** : en fouillant, on peut découvrir une cassette contenant le "trésor" des moines : 500 PC, 30 PA, 10 PO, 2 PP, une masse +1, trois coupes en argent (15 PO chaque).
14) **cloitre**
15) **déambulatoire**



LE SEIGNEUR MAXIME DE GAIN (Baron)

Guerrier de niveau 12, Chaotique
FORce.................. : 18
INTelligence.......... : 13
SAGesse.............. : 09
DEXtérité.............. : 14
CONstitution.......... : 17
CHArisme.............. : 16
Points de Vie : 85
CA : 1

Présentation :
La beauté du diable... Maxime mesure plus de deux mètres, son visage est noble et son regard perçant. Mais en fait, le Baron est un être déloyal, vicieux et cynique. Il tient sa population par la force en multipliant les pendaisons et autres démonstrations de puissance en place publique.

Equipement :
(lors de la confrontation avec les PJs)
- armure de plates +2 (noire)
- espadon +3
- potion de supra-guérison (qu'il utilisera au moment judicieux)
- épée +2 avec laquelle il tue le Chapelain Richard



Episode V : LA CURIOSITE EST UN VILAIN DEFAUT

En explorant le monastère, les PJ se heurtent à un nombre toujours plus grand de moines-garou et réalisent que le salut se trouve dans la fuite.

La meilleure solution est d'emprunter le passage souterrain sous l'église (visible sur le plan trouvé au cadastre). Malheureusement, pour cela, il faut traverser la cour où de nombreux moines-garou hurlent sous la lune, alors qu'un orage se déclenche dans la lourdeur de l'été. Les PJs sont donc obligés de se frayer un chemin à travers des hordes de moines-garou pour atteindre l'église, lieu-saint où les monstres n'oseront pénétrer.

L'église est richement décorée. Attention aux vols d'objets du culte considérés comme des sacrilèges ! Sur l'autel se trouvent un chandelier à six branches et une inscription : *"seule la lumière de l'homme permettra l'ouverture de l'âme du choeur"*.

La solution consiste à allumer les six bougies du chandelier (*"la lumière de l'homme"*) afin que l'autel bascule, découvrant un escalier qui s'enfonce dans les profondeurs du sous-sol. Un souterrain lui succède et le sol jonché d'excréments bovins (des bouses quoi...) permet de suivre la trace des animaux volés. Reportez vous au plan du souterrain, dont voici la légende :

I) entrée (par l'escalier sous l'autel de l'église)

II)A partir de cette zone, un personnage lanceur de sorts (elfe, magicien ou clerc) sentira sa puissance diminuer de manière inexplicable, comme si on drainait ses sortilèges.

III) A cet endroit fut lancé un sort de nécro-animation permanent qui de plus annihile toute magie du point II au point III. Les joueurs doivent combattre cinq squelettes qui, une fois détruits, se réaniment à cause du sort *(suggestion de mise en scène : Jason et la toison d'or)*. Si un aventurier est tué à cet endroit, il rejoint le groupe des squelettes. Les PJ ont le choix entre deux solutions :

- la fuite en couvrant les arrières (les squelettes ne dépasseront pas le point IV).
- l'utilisation de la potion de contrôle des morts-vivant découverte dans le laboratoire d'alchimie du bâtiment d'habitation.

IV) point où stoppent les squelettes. Ils tombent alors en poussière, ce qui est très gênant pour ramener à la vie un aventurier tombé au point III.

T) tenture pourpre tirée, derrière laquelle on entend les échos d'une discussion. Un jet sous l'Intelligence permettra de reconnaitre (si on l'a entendue auparavant) la voix du Chapelain Richard :

- Voici la dernière livraison, votre seigneurie !"

Le Baron Maxime de Gain-Cerbère (voix sépulcrale) :

- Vous fites un travail d'orfèvre... pour un clerc... Notre coopération cesse ici ! Du moins je l'espère, car la vue d'un porc en soutane me donne de l'urticaire !

le Chapelain Richard :

- Je ne voudrais pas causer l'irritation de votre seigneurie... Mais...(hésitation)... Monseigneur... Quelqu'argent... heu ... pour le denier du culte..."

le Baron de Cerbère, éclatant d'un rire sinistre :

- Tudieu, mon père, vous êtes bien pressé ! Enfin, puisque Dieu le veut !" (bruit d'une lourde bourse tombant sur une table).

le Chapelain, après cinq minutes de comptabilité :

- Le compte y est ... J'admire la générosité et la grandeur d'âme de votre altesse ! Nul doute que ces 250 pièces de platine et 2 pièces de cuivre vont améliorer l'ordinaire du réfectoire..."

le baron ironique :

- Vous pensez d'abord à votre communauté ? Bravo ! Dieu saura

sans nul doute vous récompenser... dans l'autre-monde !!!

Les PJs entendent à ce moment le crissement caractéristique d'une lame (+2, +5 contre les clercs veules) qu'on sort du fourreau, suivi d'un gargouillis généralement synonime de mort violente.

Si les PJs interviennent, ils se trouvent face à un colosse en armure de plates noires. Le combat est alors inévitable, le Baron appelant sa garde noire à la rescousse, garde qui jusque là rassemblait le bétail à l'extérieur du souterrain.

Sinon, le Baron Maxime s'en retourne dans son fief d'Achéron de la Baronnie de Cerbère, sans oublier de récupérer le platine et le cuivre sur le corps du malheureux Chapelain. Si les PJs suivent le Baron, le combat final se déroule en extérieur, sous un ciel zèbré d'éclairs. Le seigneur semblable à un vampire, gigantesque sous sa cape noire claquant au vent, est entouré par six de ses gardes. S'il a le dessous, il fuit pour sauver sa vie.

Epilogue : LE RETOUR DES HEROS

Chaque personnage peut choisir une des récompenses suivantes, offertes par Floriane de Bonfils :
- une vache (encombrante mais utile pour les petitsdéjeuners...)
- une arme +1 (dague, épée, espadon, marteau, fronde, arc)
- 500 PO
- un oeuf magique
- lettre d'introduction à une cour
- place de Chapelain pour un clerc
- place de mage pour un magicien
- place de parking pour un cheval
- un stage intensif d'arme pour un guerrier, de magie pour un magicien, etc. Gain de 1 niveau à la clé !
- une carte au trésor (prétexte à la prochaine aventure ?).

Le monastère (s'il existe encore, les aventuriers sont parfois si destructeurs...) sera repeuplé et se spécialisera dans la "Liqueur des Bons Moines d'Erénia".

Prosper





l'eolide, seigneur des tempetes

Halte à la claustrophobie : patauger à longueur d'année dans des souterrains boueux, ce n'est pas une vie pour un PJ ! Faites une cure de soleil et de grand vent en adoptant une nouvelle classe de personnage pour AD&D : l'éolide.

Il y a de cela fort longtemps, un djinn aux pouvoirs immenses fut banni du Plan de l'Air parce que son coeur était devenu noir comme les ténèbres. Il se nommait Eolide.

Exilé sur le plan primaire, il fonda une secte de sorciers des airs dévoués au mal ; cette secte se développa d'une façon étonnante : elle accumula rapidement richesses et adeptes, mais en préservant un certain anonymat. Ainsi, rares sont les personnes qui ont rencontré ou même aperçu un éolide. La plupart des gens ne connaissent l'existence de la secte que par les lègendes qui courent à ce sujet.

Parmi toutes les cérémonies des éolides, la plus importante porte le nom d'*Hommage Sacré* : elle commémore le jour où Eolide disparut. Cet événement capital eut lieu quatre siècles après la fondation de la secte, lors d'un jour sans lumière. Toutes les recherches furent vaines. On ne découvrit dans le palais d'Eolide que des objets magiques et une série de feuillets couverts d'une écriture ésotérique. En les étudiant, les membres de la secte tirèrent les conlusions suivantes : Eolide leur léguait des pouvoirs fantastiques et ils avaient une immense dette de reconnaissance envers leur maitre disparu.

Malgré toute cette puissance dont ils disposaient désormais, les éolides ne surent jamais ce qu'il était advenu de leur maitre.

Avec le temps, la secte généralisa ses principes : c'est ainsi qu'un éolide peut être d'un alignement neutre, neutre bon ou neutre mauvais.

Un éolide sait qu'il n'a aucune chance d'invoquer Eolide. Ce dernier n'est pas considéré comme un dieu mais comme un modèle à suivre, une figure historique qui a pris avec le temps une valeur de symbole. Les éolides l'appellent le Maitre, admirent son oeuvre et respectent sa mémoire

Créer un personnage éolide

L'éolide doit posséder un minimum de 14 en Intelligence, 12 en Dextérité et en Sagesse, 9 en Constitution et en Charisme.

Un éolide combat et sauve sur les tables de clerc. Il détermine ses points de vie en lançant des D6. Il fait ses jets de protection contre la foudre et tout ce qui se rapporte à l'air avec un bonus de +2, mais contre le feu avec un malus de -2. Ainsi, une légende conte la mésaventure d'un fervent adepte d'Eolide qui s'abrita sous un chêne pendant un orage. Il échappa à la foudre mais périt dans l'incendie de forêt qui se déclara peu après.

L'éolide peut porter toutes les armures et boucliers non métaliques et utiliser ces armes : l'arbalète, le bâton, le fléau, la fronde et la *dague cyrrus* (I 50, e-r 0.2m, fr 2, dégats PM : 1-6 / G : 1-4). Cette dernière arme est un long poignard à lame torsadée. Elle porte le nom de cyrrus car d'après une légende éolique : *"La première de ces dagues fut créée par notre seigneur à tous, Eolide, dans un nuage qui porte le nom de cyrrus"*.

L'éolide maitrise deux armes au premier niveau et gagne une nouvelle arme tous les cinq niveaux.



S'il utilise une arme qu'il ne maîtrise pas, il subit un malus de -4 au toucher.

Les éolides parlent un langage secret *l'Eolique*. Dès le troisième niveau, ils acquièrent une autre langue, puis encore une autre à chaque montée de niveau. L'éolide choisit ses langages parmi les suivants : Aigle géant, Dragon des nuages, Géant des nuages ou des Tempêtes, Griffon, Harpie, Hypogriffe, Manticore, Pégase, Péryton, Pixie, Sprite, Sylphe.

Sa relation étroite avec l'air permet à l'éolide d'acquérir certains pouvoirs.

Au 3° niveau :

- connaitre les secrets du vent : type, direction, évolution...
- identifier les créatures volantes : uniquement les animaux, pas les monstres.
- prévoir le temps : comme le sort du même nom. Voir pages suivantes la liste des sortilèges.

Au 7° niveau :

- se polymorpher trois fois par jour en créature ailée : de l'oiseau mouche à l'aigle géant
- identifier les monstres volants : connaitre leurs attaques spéciales, leurs faiblesses, leur mentalité, etc, sur une chance de base de 35%+ 5% par niveau supérieur au 7°.
- lancer des sorts en lévitant ou en volant.

Au 12° niveau, l'éolide est immunisé contre la foudre.

Au 16° niveau, il peut se tenir au coeur d'une tempête ou recevoir un souffle de dragon des nuages sans subir de dommages.

C'est grâce à ce pouvoir que le seigneur des airs *Iarième le Magnifique* put affronter à lui seul une horde de dragons des nuages qu'il avait malencontreusement dérangés en s'aventurant dans leur domaine.

Demeure de l'éolide

L'éolide, quand il n'est pas en aventure, habite avec d'autres membres de la secte dans une région montagneuse et désolée. Au 9° niveau, il peut abandonner la communauté pour vivre où bon lui semble, mais toujours à de hautes altitudes.

Au 14° niveau, un géant des nuages lui construit un château sur un tapis de nuages et y reste comme garde et allié.





LA VIE QUOTIDIENNE DANS LA SECTE

La vie d'un éolide, jusqu'au 9° niveau, est réglée de la manière suivante : levé entre 8 h et 10 h, Il établit lui-même son imploi du temps de la journée à condition de respecter ces règles : consacrer deux heures à l'entrainement militaire, trois pour rendre hommage à Eolide, et trois autres à travailler dans les ateliers, soit pour concevoir les objets éoliens de niveau 1 à 4, soit pour recopier les manuscrits. Les éolides de plus haut niveau s'occupent de diriger les affaires de la secte, suivant un semblant de hiérarchie. Mais seuls les quatres dirigeants suprêmes détiennent un pouvoir réel et incontesté. Ils sont très vieux et très puissants. D'autres éolides se chargent d'organiser de nombreuses cérémonies, marquées par des festins où règne l'abondance. Les femmes sont rares dans la secte. Elles s'occupent des enfants qui ont été receuillis ou enlevés.
Enfin quelques éolides s'occupent des deux Gardiens -des dragons- et des autres créatures ailées appartenant à la secte.
Les éolides aventuriers forment une catégorie à part (à laquelle appartiennent, bien sûr, tous les PJ). Absents la plupart du temps, ils ne reviennent que pour assister aux festivités, ou obtenir un objet éolien. Ils sont souvent admirés, surtout par les jeunes, mais les vieux éolides se méfient d'eux et ne leur confient jamais de poste à responsabilité.
Lors des cérémonies, aucun éolide n'est tenu de travailler : ce sont des périodes d'abondance, de repos et de joie. Ces cérémonies commémorent les grands événements de la vie d'Eolide. L'Hommage Sacré est la plus importante. Elle dure plus de deux semaines. Les duels qui opposent régulièrement les éolides se déroulent souvent pendant cette période.

Serviteurs et suivants

Au 7° niveau, l'éolide prépare, au sommet d'une montagne, un nid assez vaste pour contenir un cheval. Ce nid, qui est fait de matériaux rares (valeur 10.000 pièces d'or), doit impérativement être construit en une seule soirée. La nuit venue, l'éolide rejoint sa secte, rend hommage à Eolide et fait en cette occasion une offrande de 10.000 pièces d'or. Le lendemain matin, il retourne au nid et y trouve l'oeuf d'une créature magique : un pégase pour les bons, un péryton pour les mauvais, et pour les neutres un hypogriffe. Cette créature servira fidèlement l'éolide. Si elle meurt, il peut la remplacer en renouvelant le cérémonial, à condition d'avoir gagné au moins un niveau depuis l'invocation de la première créature.

Au 9° niveau : sur le même sommet, l'éolide prépare une coupe dans laquelle il place des plumes, un bec de griffon, les griffes d'une harpie, un morceau de nuage et un objet magique valant au moins 600 p.o. Ensuite, il lance un éclair sur la coupe. Un *Ildriss* (voir Monster Manual 2, p.73), est alors invoqué pour le servir. Si l'Ildriss meurt, l'opération peut être renouvellée dés que l'éolide a gagné un niveau.

Au 12° niveau : l'éolide choisit le plus grand et le plus bel arbre du pays. Une fois cet arbre dépouillé de ses branches et de son écorce, il place au sommet une boule de platine (valeur 2.500 p.o.). Grâce au contrôle qu'il exerce sur le climat, il provoque un orage : la foudre a une chance sur huit de frapper la boule. Si c'est le cas, un quasi-élémental lightning fort de douze dés de vie (voir Monster Manual 2, p 103) apparaitra pour servir l'éolide, sinon, ce dernier attendra sa prochaine montée de niveau pour faire une autre tentative. Si le quasi-élémental est tué, l'éolide peut renouveler son invocation, toujours sous la même condition : avoir gagné au moins un niveau.



DESCRIPTION DES OBJETS EOLIENS

Niveau de sort 1 : un bâton en sapin dont une extrémité est taillée en spirale (longueur 2m).
Niveau 2 : amulette faite de plumes d'oiseaux rares de différents coloris.
Niveau 3 : harpe éolienne de petite taille
Niveau 4 : os de Roc taillé en forme de patte d'oiseau.
Niveau 5 : robe-caméléon qui prend exactement la couleur du ciel à cet instant, où que soit l'éolide (dans un bâtiment, une caverne, etc).
Niveau 6 : plastron en écailles de dragon des nuages
niveau 7 : une dague cyrrus +5/+10 contre les créatures du feu
Niveau 8 : cor taillé dans un os de dragon des nuages. Cet objet possède les pouvoirs d'une trompe de destruction.

Posséder plusieurs objets éoliens du même type est un sacrilège : si un éolide commet cette faute, ce qui est extrêmement rare, il ne peut plus obtenir de sort et se voit honteusement chassé de la secte après confiscation de tous ses biens.

C'est au 14° niveau que l'éolide emménage dans son château, ce qui lui donne l'occasion de procéder à l'invocation suivante : il dépose le cadavre d'un roc (oiseau géant) sur son ancienne demeure et répend de la poudre de gemmes sur le cadavre (valeur : 6.000 p.o.). La demeure et le corps de l'oiseau sont sacrifiés pour permettre l'invocation d'un para-élémental de fumée (16 dés de vie, voir Monster Manual 2, p 98) qui devient son serviteur. Cette opération ne peut être exécutée qu'une seule fois dans toute la vie de l'éolide.

Notez bien que les offrandes disparaissent lors des invocation, que la cérémonie aboutisse ou se solde par un échec.

Toutes les créatures invoquées obéissent fidèlement aux ordres de l'éolide et peuvent l'accompagner dans ses aventures si le MJ l'autorise. Lorsque ces créatures ne voyagent pas avec leur maitre, elles résident où celui-ci le désire. Toutefois, elles exigent quelques heures de liberté par semaine afin de partir en quête de nourriture.

Les sorts

Chaque matin, l'adepte rend hommage à Eolide pour le pouvoir qu'il a acquis grâce à lui. Alors, une puissance mystérieuse et terrible lui confère des sorts. Mystérieuse car nul parmi les éolides ne connait exactement sa nature : certains pensent que c'est Eolide lui-même, d'autres qu'une entité inconnue aurait repris le flambeau.

En rendant cet hommage, l'adepte montre sa gratitude et son respect envers Eolide, mais contrairement au clerc, il ne lui voue pas un culte religieux. L'adepte peut adorer une divinité sans que la secte en prenne ombrage.

Il n'y a pas de dialogue entre l'éolide et la puissance qui lui donne ses sorts. Beaucoup de ceuc-ci ne nécessitent pas de composant verbal, mais tous, sans exception, demandent des composants matériel :

les objets éoliens. Ce sont des objets associés à chaque niveau de sorts (de 1 à 8). Ne pas posséder un ou plusieurs objets éoliens empèche l'utilisation du ou des niveaux de sorts auxquels ils sont liés.

Chaque fois qu'un adepte acquiert un objet éolien, la secte lui donne un manuel expliquant son fonctionnement. Il faut une à quatre semaines pour assimiler un manuel et des révisions régulières sont nécessaires. Le manuel doit être consulté une fois par an ou l'éolide ne peut plus se servir de l'objet correspondant, donc des sorts du niveau associé. En cas de perte de l'ouvrage, l'éolide peut le faire remplacer par la secte pour un prix variant de 1000 à 8000 p. o. (1000 pour l'objet du 1° niveau, 2000 pour l'objet du 2°, etc).

Comment acquérir les objets éoliens

Les premiers objets éoliens ont été trouvés dans le palais d'Eolide lors de sa dispariton. Ils se divisent en deux catégories :

- les objets éoliens liés aux niveaux de sorts 1 à 4 sont reproduits par les éolides les plus puissants en suivant les instructions laissées par leur Maître. Ces objets sont fournis par la secte à tout adepte, au moment où il atteint le niveau requis pour les utiliser. Si l'éolide en perd un, il pourra le remplacer en payant autant de fois 10.000 p.o. que le niveau de sort auquel l'objet est rattaché.

- Les objets éoliens liés aux niveaux 5 à 8 sont très rares, car ils n'ont jamais pu être reproduits. En revanche, ils sont presque indestructibles, comme des reliques. Ces objets ne sont pas fournis par la secte. L'éolide doit se battre en duel avec d'autres adeptes pour les posséder. Par exemple, lorsqu'un éolide passe au 9° niveau, (et donc accède au 5° niveau de sorts, il doit affronter un éolide 9° possédant l'objet lié au cinquième niveau. Le combat se déroule avec une arme de corps à corps ou en lançant des sortilèges. Leur déroulement est surveillé par la secte qui en impose les règles. L'éolide qui possède l'objet doit le confier à un juge membre de la secte. Si le PJ éolide remporte le combat, il gagne l'obet, s'il perd et survit, il devra attendre un an ou une faveur spéciale pour recommencer. C'est le MJ qui accorde cette "faveur spéciale" par le biais d'un des dirigeants de la secte. Pour la mériter, l'éolide devra accomplir une mission périlleuse au profit de la secte.

Si un éolide perd un objet lié à l'un des niveaux 5 à 8, il devra se choisir un adversaire possédant un objet semblable, mais cette fois, le combat se déroulera sans règles.

niveau de	niveau de sorts							
l'éolide	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1							
2	2							
3	2	1						
4	3	2						
5	3	1	1					
6	4	3	2					
7	4	3	2	1				
8	4	3	2	2				
9	4	3	2	2	1			
10	4	3	3	2	2			
11	4	3	3	3	2			
12	4	4	3	3	3	1		
13	4	4	4	3	3	2		
14	5	4	4	4	3	3	1	
15	5	5	4	4	4	4	2	
16	5	5	5	5	4	4	3	1
17	5	5	5	5	5	5	3	2
18	6	5	5	5	5	5	4	2

Cette table donne le nombre et le niveau des sorts accessibles à un éolide de niveau donné. La Sagesse n'apporte aucun bonus.

PTS D'EXPERIENCE	NIVEAU	(D6)	TITRE	OBJET éOLIEN
0 - 2000	1	1	Serviteur d'Eolide	(bâton en sapin)
2001 - 4000	2	2	Serviteur des Airs	-
4001 - 12000	3	3	Maitre de la Brise	(amulette-plume)
12001 - 28000	4	4	Maitre des alizés	-
28001 - 56000	5	5	Maitre des Vents	(petite harpe)
56001 - 70000	6	6	Sorcier des Airs	-
700001 - 145000	7	7	Maitre des tornades	(os de roc)
145001 - 300000	8	8	Maitre des Tempêtes	-
300001 - 600000	9	9	Maitre de l'Ouragan	robe-caméléon
600001 - 900000	10	10	Maitre des Airs	-
900001 - 1200000	11	10+2	Eolidien	-
1200001 - 1500000	12	10+4	Eolien	plastron
1600001 - 1800000	13	10+6	Maitre Eolien	-
1800001 -2100000	14	10+8	Eolide	dague-cyrrus
210000 - 2400000	15	10+10	Maitre Eolide	-
2400001 - 2700000	16	10+12	Seigneur des Airs	cor

La table ci-dessus indique le nombre de points d'expérience nécessaires pour les montées de niveaux, le nombre de dés de vie et les titres des éolides, ainsi que les objets éoliens qu'ils peuvent acquérir. Les objets entre parenthèses sont fournis par la secte, les autres doivent être gagnés en duel.

POUVOIRS SPECIAUX

Au 3° niveau : connaitre les secrets du vent, identifier les créatures volantes, prévoir le temps

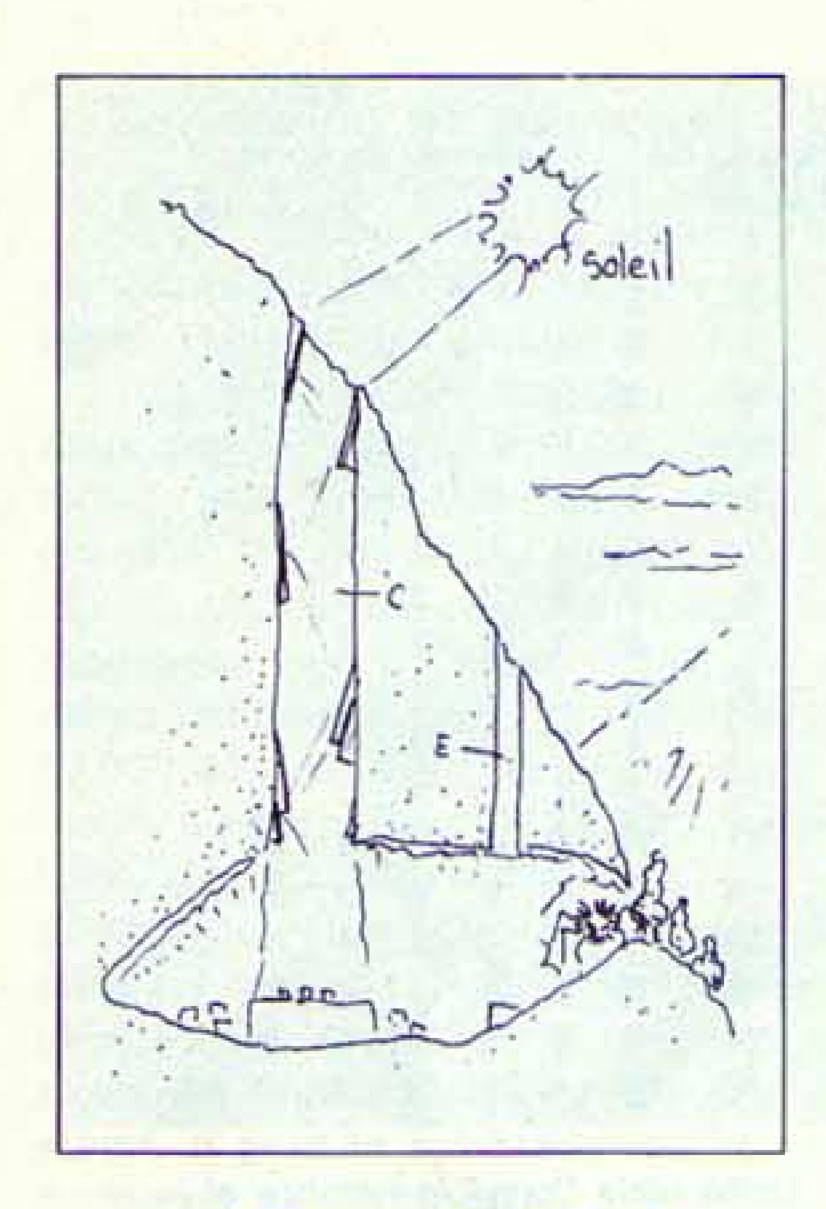
Au 7° niveau : polymorphose, identifier les monstres volants, possibilité d'invoquer un hyppogriffe, un pégase ou un péryton (suivant alignement)

Au 9° niveau : invoquer un ildriss

Au 12° niveau : immunité à la foudre, invoquer un quasi-élémental

Au 14° niveau : habiter un château construit et gardé par un géant des nuages, invoquer un para-élémental

Au 16° niveau : immunité aux attaques basées sur de forts déplacement d'air (tornade, typhon, souffle de dragon des nuages...)



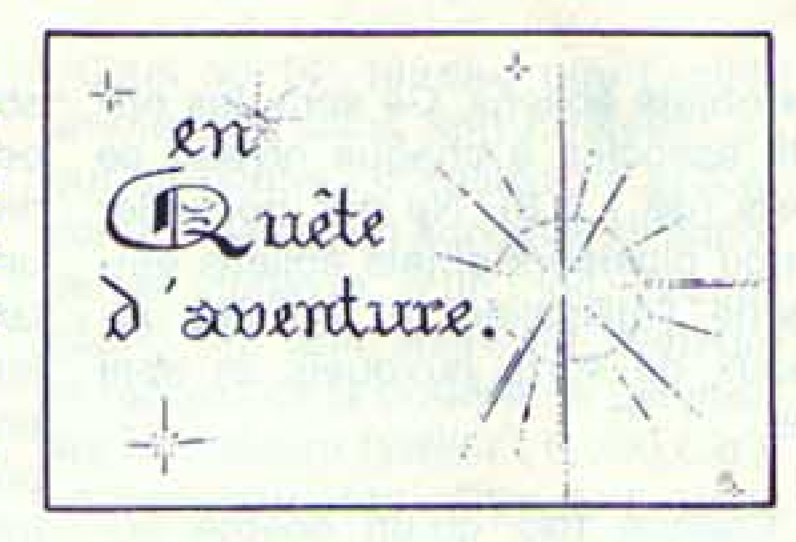
LA GRANDE CAVERNE

Il existe sans doute de nombreuses sectes d'Eolides. Nous allons décrire la plus importante et la plus ancienne de toutes, afin de donner au MJ les éléments d'un décor. Le siège de cette secte se trouve dans une immense caverne aux parois couvertes d'une mousse phosphorescente bleu outremer. La caverne s'ouvre à flanc de montagne mais son entrée est dissimulée derrière d'immenses rochers que l'on ne peut escalader : il faut les franchir en les survolant. Deux dragons des nuages (14 DV) gardent l'entrée contre toute intrusion.

La caverne est éclairée par une cheminée tapissée d'une matière dure et brillante qui capte la lumière solaire. Un deuxième puits, percé dans la montagne, permet de quitter rapidement les lieux par la voie des airs. C'est dans ce puits, où règne souvent un vent violent, que les éolides s'entrainent à faire voler leurs montures.

Au centre de la caverne s'élève le temple de Jade qui était autrefois le palais du grand Eolide. Sur la porte de bronze qui en barre l'entrée sont gravés des scènes de batailles gagnées par Eolide. L'intérieur comporte de nombreuses chambres où logent les jeunes éolides. Leurs aînés habitent de somptueuses demeures qui s'étagent aux environs du temple. On trouve aussi quelques ateliers et des boutiques : la société des éolides se suffit à elle-même.

Ce scénario duo (pour un joueur et un maitre de jeu) vous permettra d'introduire dans votre campagne un personnage éolide débutant.



A lire au joueur :

- Cela fait maintenant plus de huit ans que vous suivez l'enseignement des "Maitres des Airs". Vous n'étiez qu'un orphelin et la secte vous a recueilli, nourri et élevé. Parmis vos camarades, certains ont été enlevés très tôt à leur famille, d'autres, beaucoup plus rares, sont des fils d'éolides.

Vous n'êtes pas malheureux mais vous vous ennuyez. Vous éprouvez l'envie irrésistible de quitter la secte, au moins pour quelques temps, et de partir à l'aventure. De plus, vous désirez accumuler honneurs et richesses pour devenir un fameux éolide, comme le Seigneurs des Airs "Jarire le Magnifique". Si vous restez toute votre vie dans la Grande Caverne, vos chance de devenir un jour un dirigeant sont minces : le plus jeune a quatre-vingt ans ! Non, très peu pour vous...

En prenant la décision de partir dans le monde, donc d'utiliser vos pouvoirs et sortilèges à des fins pratiques, vous savez que vous ne dirigerez jamais la secte. Comme dit le doyen des éolides :

- Quoi, un vulgaire aventurier à la tête de notre confrérie ? Qu'Eolide nous en garde ! Ce serait ouvrir grand la porte à l'inconnu, à l'imprévu et donc au chaos !

Peu vous importe. A défaut de diriger la secte, vous pourrez devenir un éolide riche, puissant et envié de tous. Cela vous suffit amplement. Mais il ne va pas être facile de convaincre votre maitre de vous laisser partir. Vous allez le trouver dans sa somptueuse demeure faite de marbre et de tuiles blanches.

Pour le MJ :

Le maitre du PJ se nomme Misteos. C'est un homme âgé d'une soixantaine d'années, un Maître des Airs, c'est à dire un éolide 10' niveau. Son alignement est neutre neutre. Le PJ devrait lui porter un grand respect et ne lui confier que timidement son projet.

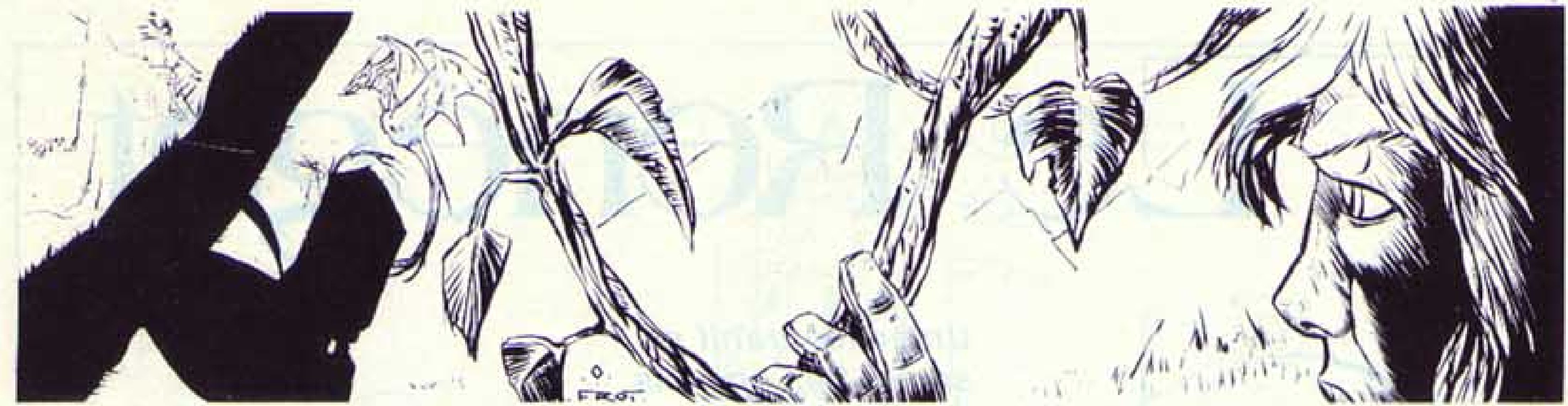
Le PJ doit réussir un jet de réaction supérieur à 46, sinon Misteos refuse catégoriquement, prétextant que le PJ est trop jeune, pas assez préparé ,etc. Le PJ n'a pas d'autre solution que d'attendre un an pour faire une nouvelle demande, à moins qu'il ne parte sans autorisation, (mais il serait alors considéré comme un renégat.

Si le jet de réaction est réussi, le MJ attribue secrétement une note au PJ. Au départ, cette note est égale à 1, mais elle augmentera si le personnage réussit les épreuves que Misteos va lui imposer. Le PJ aura le droit de partir à l'aventure si sa note finale atteint ou dépasse 5.

Première épreuve

Misteos confie au PJ un manuel de combat aérien où différentes tactiques de combat sont exposées. Le personnage doit l'assimiler en moins d'une semaine, et pour cela réussir un jet avec 3d6 sous l'Intelligence. Si le PJ tient le délai, le MJ lui attribue un point, sinon zéro.

Dans tous les cas, le PJ passe l'épreuve suivante : sur une carte, Misteos place différentes armées de créatures volantes et demande au PJ d'établir une stratégie. Le personnage lace 3d6 sous l'Intel-



ligence. s'il a tenu le délai, 4d6+1 s'il n'a pas lu entièrement le manuel en une semaine.

Puis Misteos conduit le PJ loin du temple, devant un gouffre sans fond enjambé par un tronc d'arbre.. De la mousse apparait nettement sur ce tronc. Misteos dit au PJ :

- Demain, tu traverseras ce gouffre.

Le lendemain, Misteos observe le PJ qui traverse le gouffre sur le tronc (jet sous la Dextérité avec 4 D6). En cas d'échec, la chute est inévitable. Misteos attend quelques instants (2d4 segments). Ou le PJ prévoyant a appris le sort "chute de plume", ou Misteos lance lui-même ce sortilège. Si le PJ s'est montré prévoyant, Misteos le félicite (la note du personnage augmente de un point). Le PJ a le choix : recommencer l'épreuve ou passer à la suivante.

Si le PJ réussit la traversée du gouffre, sa note augmente de deux points. Misteos lui demande alors s'il avait appris le sort "chute de plume". Si c'est le cas, le PJ gagne un point supplémentire.

La dernière épreuve est la plus dangereuse. Le PJ doit combattre un stirge (PV 7) dans une salle vide du temple. Si le personnage gagne le combat, la note du PJ augmente de deux points. Si le personnage a le dessous, Misteos le sauve au dernier moment. Le personnage gagnera pourtant un point, à condition de s'être courageusement battu jusqu'au bout.

Si le PJ totalise 5 points ou plus après la dernière épreuve, Misteos le laisse partir. Sinon il lui ordonne d'attendre encore un an.

Le grand départ

A lire au joueur si son personnage réussit l'épreuve :

- Lorsque vous quittez la secte, Misteos vous accompagne sur un tapis de vent jusqu'au delà des rochers qui barrent la grande Caverne. Avant de vous laisser, il vous dit :

- Brave disciple, je compte sur toi pour faire honneur à notre Maitre Eolide. J'espère que ce voyage te sera profitable, mais n'oublie pas que tu as encore une multitude de choses à apprendre ici et qu'il te faudra revenir...

Sur cette dernière recommandation, vous partez vers le vaste monde extérieur, dont vous savez bien peu de choses.

Franck Thibault

CULTAUSORUS ERECTUS

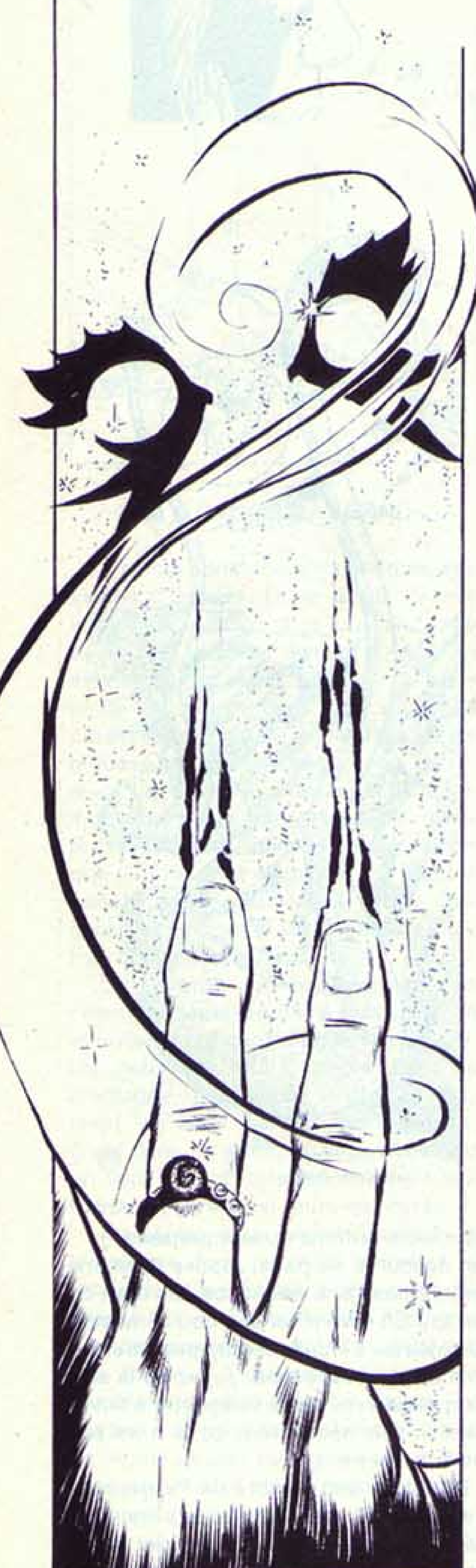
Le Cultausorus Erectus est un animal d'une taille absolument phénoménale : il faut le voir pour le croire, et encore, on doute de ses yeux !

Le cultausorus habite les régions montagneuses. Ses méthodes de chasse lui permettent de s'attaquer aux créatures ailées. Il représente donc un réel danger pour la navigation aérienne en général, et en particulier pour celles des PJ éolides montés sur leurs griffons ou leur pégases.

Le corps du cultausorus, gigantesque et dépourvu de patte, repose dans une haute vallée. Ce corps ne bouge pratiquement pas de la naissance à la mort de l'animal - sauf en cas de glissement de terrain. En revanche, son cou démesuré est d'une souplesse et d'une agilté extraordinaires. Le cultausorus peut dresser sa tête à plus de 500 m d'altitude en moins de trois secondes. Jugez de la surprise des PJ en voyant une gueule monstrueuse crever les nuages et s'ouvrir pour les engloutir ! Un second choc les attend s'ils découvrent qu'ils n'ont pas affaire à une créature ailée, mais à un animal terrestre.

Le cultausorus n'est pas invulnérable. Toutefois, son nombre de PV dépasse le millier et il faut beaucoup de patience et de santé pour espérer le vaincre en combat. Si le TACO du cultausorus n'a rien d'exeptionel (10), un jet "pour toucher" réussi signifie que le monstre engloutit sa proie d'une seule bouchée...

Le Renégat



Un éolide trahit sa secte. Ses anciens maitres et amis engagent les PJ pour une expédition punitive dirigée vers le château du renégat. Sur terre et dans les airs, la lutte sera sans merci !

Les aventuriers se trouvent au village de Thome, situé dans une région montagneuse, au creux d'une luxuriante vallée. Les habitants sont hospitaliers et préparent des plats succulents : fromage au lait de chamois, cervelle de kech cuite au vin blanc, rôti de lézard géant, gâteau aux oeufs de frogemoth et surtout la sepvatta, plat sucré à base de fourmis grillées.

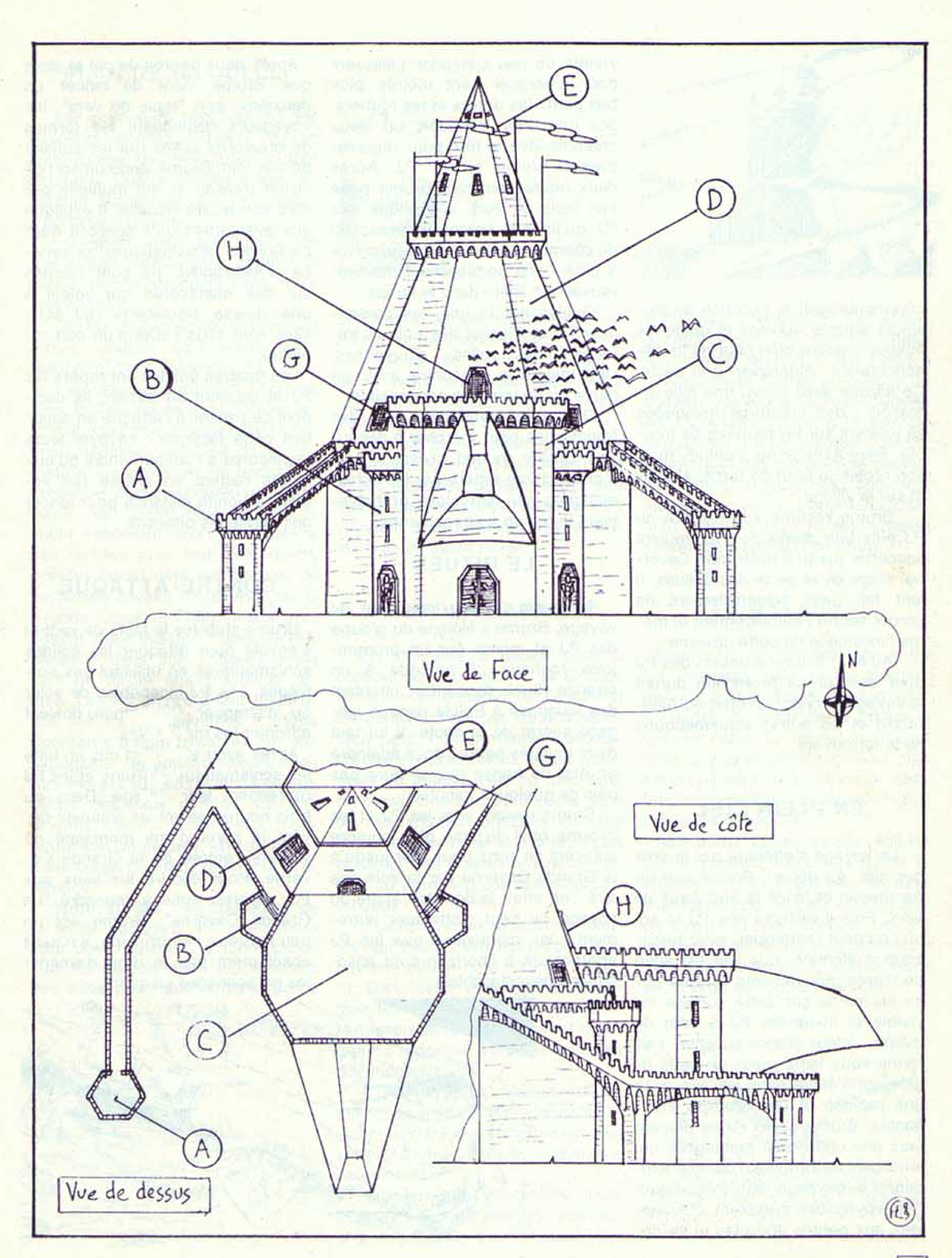
Alors que les PJ assistent à un spectacle de plein air organisé par les villageois, une ombre gigantesque surgit soudain à travers les nuages et s'abat sur la place publique. Des femmes et des enfants qui assistaient à la représentation sont écrasés par la créature, un énorme reptile ailé aux écailles vertes. Il est monté par un homme vêtu d'une robe qui a exactement la couleur des nuages planant sur le village. On croirait que l'étoffe est un morceau arraché du ciel. Dans le dos du cavalier céleste est fixé un long bâton de forme singulière : il se termine en spirale à une extremité. Enfin, l'homme porte un plastron bleuté avec des reflets verts et des ornements en plumes d'oiseaux aux poignets.

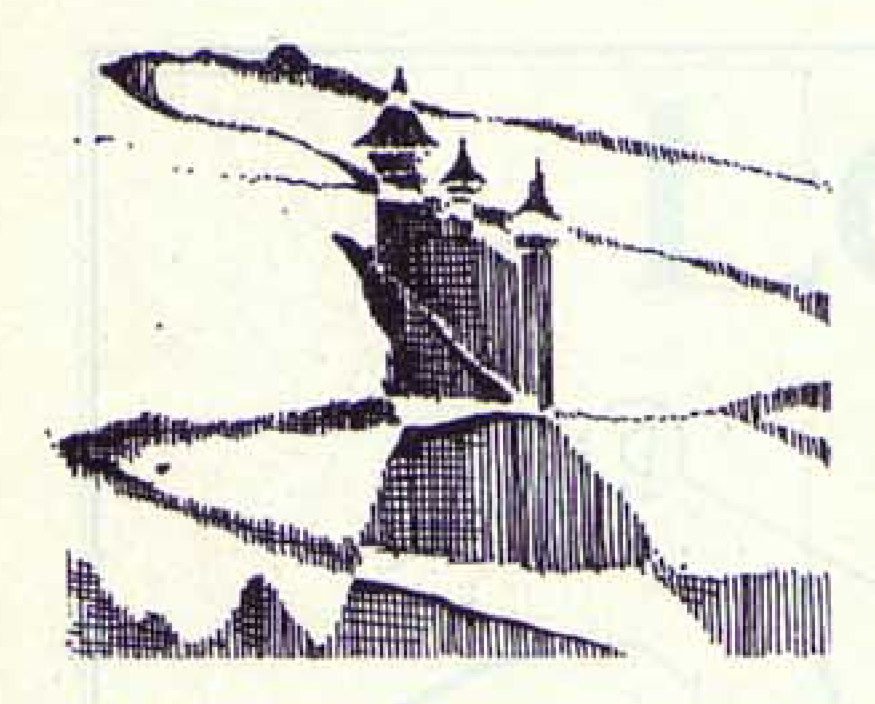
Le premier moment de stupeur passé, la foule se ressaisit et les cris de terreur se changent en clameur de haine contre le responsable de l'accident. Ce dernier est à demi-assomé et sa monture ailée git sur le sol, morte. Les PJ doivent agir vite pour calmer cette foule qui a l'intention de lyncher le cavalier incapable de se défendre. Quelques personnes assomées, des démonstrations de magie et des paroles apaisantes auront vite fait de calmer l'ardeur des villageois.

Le voyageur est fortement commotionné mais peut parler après quelques heures de repos : il se nomme "Brume" et dit être un éolide. Un jet de 4d6+1 sous l'Intelligence permet aux personnages présents de se rappeler quelques informations sur les éolides.

LES SCHISMATIQUES

Pour le MJ : Brume, dont le vrai nom est Akileos, est un Eolien (éolide 12' niveau). Voici plusieurs semaines, il a été contacté par l'éolide (14' niveau) Alderandyl le Merveilleux. Ce dernier ne supporte plus l'autorité inflexible des vieux dirigeants de la secte. Il a construit un château où il veut fonder une nouvelle secte d'éolides, les schismatiques, qui serait entièrement vouée au mal. Akileos ignorait ce dernier point. Il a d'abord soutenu les schismatiques mais au cours d'une cérémonie donnée dans le château d'Alderandyl le Merveilleux, il s'aperçut de ses véritables intentions : le clou de la


E
D
H
G
B
C
A
Vue de Face
N
E
G
D
B
C
A
H
Vue de côté
Vue de dessus



cérémonie était le sacrifice de plusieurs enfants. Akileos et quelques éolides crièrent bien haut qu'ils dénonceraient Alderandyl à la secte. Ce dernier avait prévu une telle situation : des créatures invoquées se jetèrent sur les fauteurs de trouble. Seul Akileos pu s'enfuir, mais son reptile, à bout de force, s'abattit sur le village.

Brume résume son histoire au PJ puis leur demande s'ils veulent l'escorter jusqu'à la Grande Caverne, siège de la secte des éolides. Il leur fait jurer solennellement de garder secret l'emplacement et même l'existence de cette caverne.

Au MJ : Brume a besoin des PJ pour assurer sa protection durant le voyage. Il craint en effet qu'Alderandyl et les autres schismatiques ne le retrouvent.

EN PLEIN CIEL

Le voyage s'effectue par la voie des airs. Au départ, Brume sort un parchemin et lance le sort *tapis de vent.* Puis il désigne aux PJ le sol où l'on peut remarquer, avec beaucoup d'attention, que l'air est agité de légers mouvements. Brume pose les pieds sur cette surface invisible et invite les PJ à faire de même : à leur grande surprise, l'air forme sous leurs pieds un tapis rigide qui s'élève dans les airs avec une rapidité et une stabilité étonnantes. Brume et les PJ se dirigent vers une chaîne de montagnes qui émergent du brouillard dans le lointain. Le paysage est magnifique. Les voyageurs survolent des vallées aux pentes abruptes et verdoyantes où des cascades jaillissent pour s'écraser cent mètres plus bas parmi les arbres et les rochers. Sur une crête dénudée, un vieux chamois lève la tête pour regarder passer Brume et les PJ. Après deux heures environ, Brume pose son tapis de vent. Il explique aux PJ qu'ils ont parcouru beaucoup de chemin, mais doivent poursuivre à pied : son sortilège est malheureusement limité dans le temps.

Guidés par Brume, les personnages franchissent des cols et traversent des vallées giboyeuses. Une mauvaise rencontre avec un fauve ou un monstre est possible.

Quand la compagnie sort des frondaisons pour marcher à découvert, Brume, inquiet, presse le pas. Il craint d'être repéré par les schismatiques qui survolent probablement la région à sa recherche.

LE RITUEL

Au matin du deuxième jour de voyage, Brume s'éloigne du groupe des PJ et monte sur un promontoire rocheux. Il procède à un étrange rituel, dansant et chantant des louanges à Eolide dans le langage secret de la secte. Il lui faut deux longues heures pour atteindre un état de transe qui ne dure pas plus de quelques minutes.

Brume revient vers les PJ et les informe qu'il dispose d'un nombre suffisant de sorts pour aller jusqu'à la Grande Caverne par la voie des airs : en effet, la dernière étape du voyage ne peut s'effectuer autrement : les montagnes que les PJ aperçoivent à l'horizon sont absolument inescaladables.

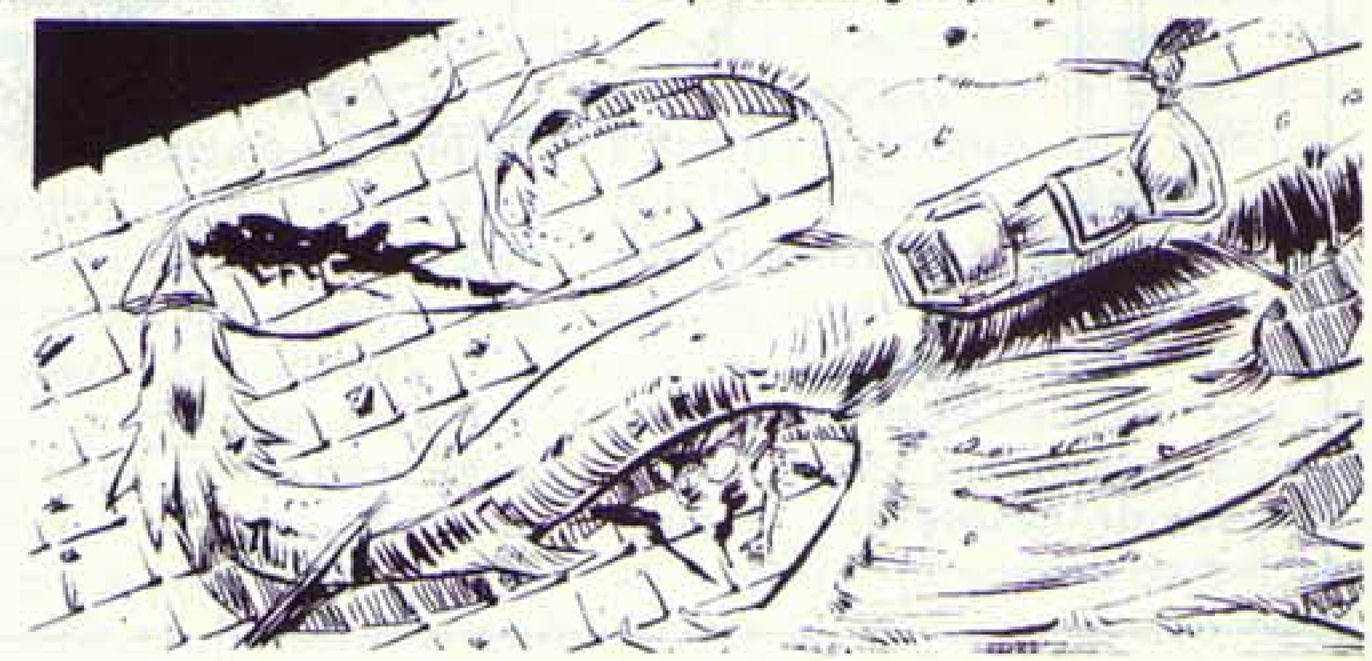
Après deux heures de vol et alors que Brume vient de lancer un deuxième sort "tapis de vent", les voyageurs distinguent les formes de créatures ailées qui les suivent de très loin. Brume lance un sort de vision (niveau 4) qui multiplie par cent son acuité visuelle. Il explique aux aventuriers qu'il aperçoit quatre éolides schismatiques au service d'Alderandyl. Ils sont montés sur des manticores qui volent à une vitesse inquiétante (*au MJ* : elles sont sous l'effet d'un sort rapidité).

Les quatres éolides ont repéré les PJ et gagnent du terrain. Ils décident de passer à l'attaque en adoptant cette tactique : envoyer leurs manticores à l'assaut tandis qu'eux même restent en arrière (en volant), à bonne distance pour lancer des sortilèges offensifs.

CONTRE-ATTAQUE

Brume stabilise le tapis de vent et s'envole pour attaquer les éolides schismatiques en utilisant ses sortilèges. Les PJ incapables de voler ou d'attaquer à distance doivent affronter les manticores.

Aprés avoir vaincu et mis en fuite les schismatiques, Brume et les PJ reprennent leur voyage. Deux ou trois heures de vol les amènent devant la paroi d'une montagne où s'ouvre l'entrée de la Grande Caverne. Pour décrire les lieux aux PJ, reportez-vous à l'encadré "La Grande Caverne". Brume est un peu nerveux : en principe, il n'avait absolument pas le droit d'amener les personnages jusqu'ici.



PLAN DE BATAILLE

Les voyageurs sont acueillis par plusieurs éolides inquiets. Aprés l'atterissage, des murmures se font entendre. Quatre éolides d'âge vénérable s'avancent. Le plus vieux s'adresse à Brume :

- J'espère pour toi que tu as une raison valable pour justifier la venue de ces étrangers dans notre sanctuaire !

Brume explique ce qui lui est arrivé, ajoutant qu'il serait sûrement mort sans l'aide des PJ.

Ces derniers sont alors conduits dans le Temple de Jade. On les introduit dans une grande salle richement décorée, meublée d'une estrade et de centaines de bancs. En présence d'une nombreuse assistance, les quatre dirigeants de la secte racontent aux PJ l'histoire des éolides puis leur demandent, comme l'avait déjà fait Brume, de ne jamais révéler l'existence de la Grande Caverne. Enfin ils leur proposent cette mission : attaquer Alderandyl dans son château avant qu'il ne forme une puissante armée. Les PJ auront à leur disposition les forces suivantes : trente Serviteurs d'Eolide montés sur des hypogiffes, vingt Serviteurs des Airs montés sur des griffons et cinq Maitre des Airs montés sur des wlverns. Les PJ, quant à eux, monteront soit un pégase, soit un hypogriffe ou un péryton, selon leur préférence.

Note au MJ : les dirigeants de la secte engagent les aventuriers pour deux raisons : d'abord parce que les personnages représentent des alliés puissants, ensuite parce qu'ils espèrent secrètement que les PJ seront tués au combat :





- Mieux vaut pour nous qu'il y ait le moins d'étangers possible à connaître l'emplacement de notre Temple et de nos demeures !

Bien qu'ils ne jugent pas utiles de le dire aux PJ, les éolides sont plutôt satisfaits qu'Alderandyl leur donne une raison de l'attaquer : ils voyaient d'un mauvais oeil la création d'une secte rivale.

AVANT LA BATAILLE

En attendant le départ pour la bataille, les PJ visitent la Grande Caverne. Ils admirent le Temple et les palais habités par les éolides de haut rang. Ces demeures sont décorées de colonnades et de portiques en marbre vert ou bleu strié de blanc. Une eau pure coule dans de magnifiques fontaines de jade incrustées de rubis et d'améthystes géantes. Des statues ornent les jardins où poussent des arbres gigantesques.

La nuit venue, la mousse bleutée qui pousse sur les parois de la caverne diffuse une étrange lumière. Dans cette athmosphère magique, les PJ dinent sur la terasse de la maison de Bume, puis vont prendre du repos en vue des combats du lendemain.

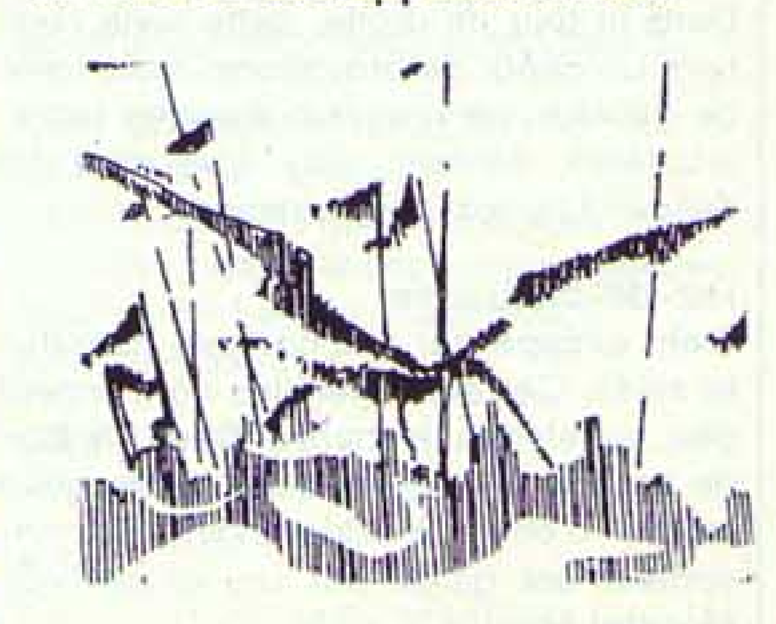
A l'aube, deux jeunes éolides armés de pied en cap viennent réveiller les PJ : les montures sont sellées et les hommes impatients de combattre !

Accompagnés de toutes leurs troupes et de Brume qui chevauche un pégase, les PJ volent vers le château d'Alderandyl. Cet étrange édifice est bâti sur un nuage noir comme de l'encre qui plane à quelque mille mètres au-dessus du sommet des montagnes. Comme les PJ s'approchent à la tête de leur armée, un bruit strident se fait entendre et des dizaines de créatures ailées, manticores, perytons, harpies, wyverns, sortent du château (*pour le MJ* : le sort gardien secret est à l'origine du bruit).

LA BATAILLE

Bientôt, le combat fait rage entre les monstres ailés et les troupes des PJ. Brume fait signe aux personnages de sortir de la mêlée. Il crée un tapis de vent et invite ses amis à y prendre place. Son plan est de pénétrer à l'intérieur du château en profitant de la confusion créée par la bataille.

Alderandyl et les quatre éolides qui le servent n'ont pas quitté le château : ils préfèrent envoyer leurs créatures se battre plutôt que de s'exposer eux-mêmes. Les PJ devront pénétrer dans la forteresse pour tuer Alderandyl, qui se terre au fond de ses appartements...



DESCRIPTION DU CHATEAU D'ALDERANDYL

A) DEUX TOURS IDENTIQUES

Le seul moyen d'accéder à ces tours est l'escalier qui aboutit sur le toit.

Le toit :
4 guerriers en plaques servent une baliste qui tire des javelots.
Un escalier descend vers le 1° étage

1° étage
Chambre des 4 guerriers. Ils disposent de deux lits superposés et d'un meuble où sont cachés 2D100 p.o.
Un escalier descend vers le rez-de-chaussée.

rez-de-chaussée
Derrière une porte fermée à clé se trouve la chambre de deux éolides, sur les quatres qui poursuivaient les PJ et Brume au début de l'aventure. Les deux autres, bien sûr, logent dans la tour jumelle.
Les objets de valeur sont rangés dans un coffre piégé qui contient 2D100X5 p.o. et deux parchemins d'éolide.

B) DEUX TOURS SEMBLABLES

Ces tours sont ornées extérieurement de statues d'Eolide en bronze massif abritées dans des niches.

toit
Il est gardé par huit guerriers qui servent deux balistes. En (1), une immense porte-fenêtre mène en (D) - *voir plan des extérieurs* - En (2), un escalier descend vers le deuxième étage

2° étage
Il est occupé par un grand dortoir où logent les huit guerriers de la tour. L'escalier (1) descend au 1° étage.

1° étage
Dans la tour de droite, cette salle contient un dépôt de provisions, dans celle de gauche, un magasin d'armes (arcs, arbalètes, flèches, etc). L'escalier (1) descend au rez-de-chaussée.

rez-de-chaussée
Il est occupé par des cachots humides et sales. Certaines cellules contiennent des squelettes blanchis. Dans la tour de gauche est enfermé un éolide qui a refusé d'obéir à Alderandyl. Ce prisonnier est gardé par un ildriss (voir Monster Manual 2, p73).

C) LONGUE TOUR

On accède à cette tour par une immense porte devant la quelle se tient un quasi-élémental lightning. Cette créature combattra pour interdire aux personnages l'accès de la tour.
La Longue Tour ne comporte qu'un seul étage. A l'intérieur, tout est gigantesque, ce qui n'a rien de surprenant car les lieux sont habités par Andgor, un géant des nuages au service d'Alderandyl. C'est au MJ de décider dans quelle salle de la tour Andgor attend les PJ pour les affronter.

rez-de-chaussée
Il comporte deux grandes salles I et II, très hautes de plafond. Sur le mur ouest de la salle I sont accrochées deux arbalètes géantes et leurs munitions, sur le mur est, deux énormes masses d'arme.
(1) escalier montant vers le premier étage.
(2) porte de mêmes dimensions que la porte d'entrée.
(4) couche de nuage où dort le géant.
(5) coffre en pierre de trois mètres de haut sur quatre de large. Le couvercle, simplement posé, pèse une tonne..
Le géant porte sur lui un anneau de chute de plume amélioré : trois fois par jour, son porteur peut lancer un sort chute de plume, enchanté au 18° niveau, sur un objet ou une créature. Cet anneau permet au géant d'ouvrir son coffre sans le moindre effort. Le coffre contient : une épée longue magique (voir sa description à la fin du scénario), un petit cube blanc de résistance au froid, un parchemin de sorts (de magicien), 800 p.o., 12 gemmes et 4 joyaux.
(6) cage en bois où sont enfermés trois esclaves.
(7) porte de même dimensions que les précédentes. Elle mène dans la grande tour (D)

1° étage
(1) trône de jade
(2) Deux lions tachetés sont enchainés aux murs. Leurs chaines sont assez longues pour qu'ils puissent se déplacer dans toute la salle.
(3) divers instuments de tortures que le géant utilise sur ses prisonniers pour se distraire.
(4) gigantesque dépôt de provision. Du gibier pend au plafond ; éléphants, chameau, homme, aigle géant, etc.

(D) GRANDE TOUR SANS ETAGE

Cette tour ne compte qu'une seule grande salle où vivent les créatures ailées qui ont attaqué l'armée des PJ.
(1) cet escalier monte jusqu'à 30 m et donne sur une large ouverture (H) - *voir plan des extérieurs*
(G) ouvertures situées à 20 m du sol. Elles sont de trés grandes dimensions et munies d'énormes barreaux.

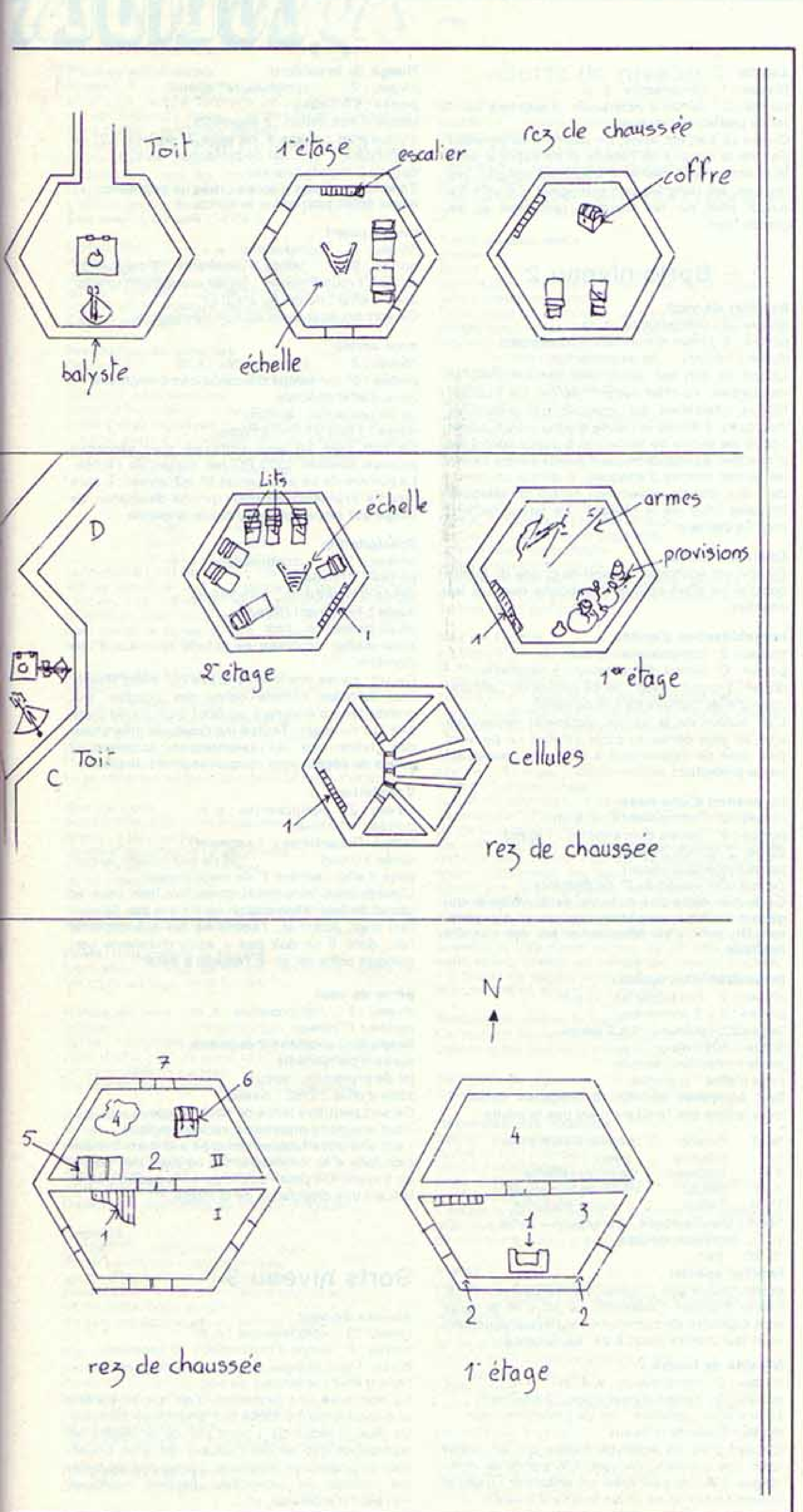
(E) RESIDENCE D'ALDERANDYL

La grande tour (D) est surmontée d'une autre (E), plus petite et de forme pyramidale. La tour (E) est la résidence d'Alderandyl. Il ne la quitte pas et n'imagine pas que les PJ pourront percer toutes ses défenses et l'atteindre. Toutefois, si les personnages arrivent jusqu'à lui, il les affrontera avec l'énergie du désespoir.

1° niveau
(1) grande bibliothèque : elle contient des livres sur les oiseaux et presque tous les monstres volants existant.
(2) bureau d'Alderandyl, où trainent quelques papiers, notamment, une liste des quelques éolides qui sont ses partisans.
(3) salle où Alderandyl s'entraine aux arts de la guerre
(4) fenêtres munies de barreaux
(5) escalier en spirale montant vers le deuxième niveau.

2° niveau
(1) statue d'Eolide
(2)autel pour sacrifices humains
(3) grand tapis valant 2000 p.o.
(4) escalier en spirale
En appuyant sur le nombril de la statue, on la déplace sans efforts et on découvre une cache contenant un coffret et deux sacs. Dans le coffret : flèche directionnelle, baton d'illumination, anneau étoile filante, une potion de respiration aquatique, une de clairvoyance. L'un des sacs est un sac dévoreur, l'autre un sac de contenance.

2° étage
salle de 6m de diamètre contenant une longue vue immense et un siège. Alderandyl est confortablement installé sur le siège et observe la bataille qui fait rage autour de son château.



DENOUEMENT

Une fois Alderandyl mort ou capturé, ses serviteurs se rendent, ses créatures prennent la fuite et le combat s'achève.

Si les PJ ont rempli leur mission, les dirigeants de la secte les récompensent : chaque personnage reçoit : un griffon (PV 55) parfaitement dressé, une statuette représentant Eolide, taillée dans le diamant et d'une valeur de 16.000 p.o., le droit de garder les montures qui leur ont été fournies et tous les trésors d'Alderandyl sauf les objets éoliens et ceux réservés aux éolides.

Tout est bien qui finit bien ! Mais pour les MJ retors, nous proposons un autre dénouement : les dirigeants de la secte sont déçus de voir les PJ survivre au combat. Ils leur proposent donc une deuxième mssion, encore mieux payée, mais dont ils n'ont pratiquement aucune chance de revenir vivant : affronter un cultausorus erectus (voir encadré).

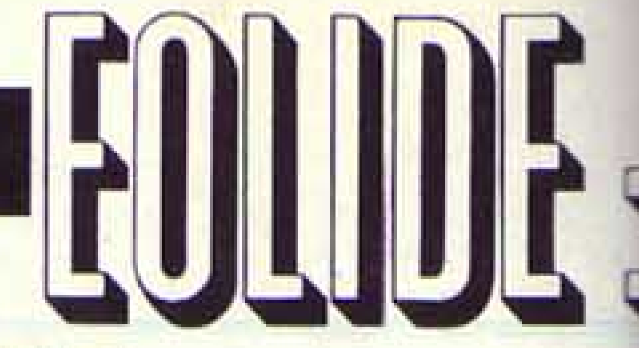
Brume, qui est l'ami des personnages, leur conseillera de refuser. Mais il se peut que les PJ, grisés par leur victoire, ne tiennent pas compte de cet avertissement : alors, tant pis pour eux !

Franck Thibault

ALDERANDYL
EOLIDE niveau 14, ALIGNEMENT neutre-mauvais
PV 58
CA-5 (bracelet CA4, anneau +4, cape de placement, Dextérité 17)
POSSESSIONS : quelques parchemins de sorts, tous les objets éoliens correspondant à son niveau.

LES SCHISMATIQUES
EOLIDES 10˚ niveau
ALIGNEMENT neutre-mauvais
Sur les quatres éolides schismatiques, deux seulement possèdent la robe-caméléon.

GUERRIERS
au service d'Alderandyl
niveau 5
PV 40
CA 3



Sorts niveau 1

amitié volatile :
Ce sort est equivalent au sort de druide *amitié animal* sauf qu'il n'affecte que les volatiles neutres ou de l'alignement de l'éolide.

étincelle
niveau : 1 composante : v, s, m
portée : 6"+1"/niveau
temps d'incantation : 1 segment
zone d'effet : 1 créature ou plus dans 10 m2
jet de protection : aucun
Ce sort crée une ou plusieurs étincelles d'électricité qui partent du bout des doigts de l'éolide et touchent à coup sûr la ou les cibles, causant chacune 1D4 points de dégâts. L'éolide peut créer une étincelle par niveau.

chute de plume
niveau : 1 composante : v, m
portée : 1 "/niveau
temps d'incantation : 1/10 de segment
durée : 2 segments / niveau ; JP : aucun
zone d'effet : spéciale
Sort analogue au sort de magicien du même nom.

Invisibilité aux volatiles
Ce sort est équivalent au sort de druide *invisibilité aux animaux* sauf qu'ils n'affecte que les volatiles ayant une intelligence inférieure à 6.

localisation des volatiles
Ce sort est équivalent au sort de druide *localisation des animaux* mais il ne peut localiser que les volatiles.

langage des volatiles
Ce sort est équivalent au sort de druide *langage animal* sauf que l'éolide ne peut converser qu'avec un volatile

levitation
Ce sort est equivalent au sort de magicien *lévitation.*

mur obscurcissant
niveau : 1 composantes : s, m
portée : 3" temps d'incantation : 2 segments
durée : 1 round/niveau
zone d'effet : 6m3/niveau
En lançant ce sort, l'eolide crée un cube de 6m3 / niveau de vapeur brumeuse la où il le désire, dans la limite de la portée du sort. Ce mur réduit la vision (même l'infravision) à 0,6 m. Le mur persiste jusqu'à expiration du sort ou qu'il ne soit dissipé par un vent puissant ou l'éolide lui-même.

plainte
niveau : 1 composantes : s, m
portée : 10m +5/niv temps d'incantation : 3 rd
zone d'effet : sphère de 3"
jet ce protection : annule
durée : 3 rounds
Au premier round des sifflements se font entendre dans la zone d'effet, au deuxième round une forme venteuse apparaît et ses tentacules brumeuses frappent violemment le sol provoquant des claquements secs, au 3' round, un cri lugubre et grave s'élève de la forme qui tout en s'élargissant se dirige à 48" vers les créatures présentes dans la zone d'effet puis disparaît soudainement au 4' round. Les créatures visées au 3' round doivent sauver contre la magie ou s'enfuir durant 1D6 rounds en poussant des cris de terreurs, si elles sont acculées elles tombent en larmes. Les personnages de plus de 40 PV ne sont pas affectés. Seuls les humains et humanoides sont affectés par ce sort.

poussee
Ce sort est equivalent au sort de magicien du même nom.

prevision du temps
Ce sort est identique au sort de druide.

souffle
Niveau : 1 composante : s, m
portée : 0 temps d'incantation : 1 segment
jet de protection : aucun
Quand ce sort est lancé, un souffle d'air puissant part de la bouche de l'éolide et se déplace dans la direction qu'il désire. Il éteint les bougies, les torches, les flammes non protégées. Ce sort n'a aucun effet sur les flammes protégées et les grands feux.

Sorts niveau 2

bouclier de vent
niveau : 2 composante : s, m
portée : 0 temps d'incantation : 1 segment
durée : 1rd / niv jet de protection : non
Quand ce sort est lancé, une barrière d'air en mouvement se crée devant l'éolide. Ce bouclier bloque totalement les attaques par projectiles magiques, il baisse la classe d'armure de 6 points contre les armes de lancer, de 5 points contre les projectiles à propulsion, de 4 points contre toutes les autres formes d'attaques. Il donne un bonus de 1 aux jets de protections contre les attaques frontales tous les 4 niveaux. Le jeteur de sort peut se déplacer.

Charme volatiles
Ce sort est équivalent au sort de druide du même nom, si ce n'est qu'il ne fonctionne que sur les volatiles.

Immobilisation d'éolide
niveau : 2 composante : v, s, m
portée : 6" temps d'incantation : 5 segments
durée : 1 round niveau jet de protection : annule
zone d'effet : sphère de 1 m de rayon
L'air autour de la ou les victime(s) devient de plus en plus dense au point qu'elles ne peuvent plus faire de mouvement à moins de réussir un jet de protection.

Invocation d'une nuée
niveau : 2 composante : v, s, m
portée : 3" temps d'incantation : 1 round
durée : 3 rounds /niveau
jet de protection : aucun
zone d'effet : nuée de 3" de diamètre
Ce sort invoque une nuée de petits volatiles qui gènent la vision, empêchent de lancer des sorts, etc. On peut s'en débarrasser par les moyens habituels.

Invocation d'un familier
niveau : 2 composantes : v, s,m
portée : 3 + 2 km/niveau
temps d'incantation : 1 à 2 heure
durée : spéciale
jet de protection : annule
zone d'effet : la portée
Sort équivalent au sort de magicien niveau 1, mais la liste des familiers n'est pas la même :

1d20	familier	pouvoirs sensoriels
1-2	mouche	néant
3-6	corbeau	vision excellente
7-10	faucon	vision de loin super
11-14	hiboux	vision nocturne
13-16	chauve souris	perception - sonar
17	familiers spécials	
18-20	rien	

familier spécial :
éolide neutre bon : sprite, neutre neutre : pixie, neutre mauvais : diablotin. Le pixie et le sprite sont capables de communiquer télépathiquement avec leur maître jusqu'à 24" de distance.

Missile de foudre
niveau : 2 composante : v, s, m
portée : 0 temps d'incantation : 2 segments
zone d'effet : spéciale jet de protection : non
durée : 2 rounds /niveau
Ce sort crée un éclair de foudre qui est utilisé avec une arbalète, causant 1D6 points de dommages. L'éolide peut créer un éclair par niveau et obtient un bonus de +1 au toucher / niveaux.

Nuage de brouillard
niveau : 2 composante : s, m
portée : 1 "/niveau
temps d'incantation : 2 segments
zone d'effet : nuage 4' de large 2" de haut , 2" de profondeur jet de protection : aucun
durée : 2 rounds / niveau
En lançant ce sort, l'éolide créée un brouillard assez épais pour gêner la vision.

nuage puant
niveau : 2 composante : v, s,m
portée : 6" temps d'incantation : 2 segments
durée : 1 round/niveau jet de protection : spécial
zone d'effet : nuage de 3"x3"x3"
Ce sort est équivalent au sort de magicien.

pont aerien
niveau : 2 composantes : s, m
portée : 3" temps d'incantation : 2 segments
zone d'effet spéciale
jet de protection : aucun
durée : 1 tour +1 round/niveau
Ce sort crée un pont composé d'air condensé pouvant soutenir 1000 PO par niveau de l'éolide. La surface de ce pont est de 12 m2/niveau. Il dure jusqu'à expiration du sort, qu'une dissipation de magie soit lancée ou que l'éolide le decide.

Précipitation
niveau : 2 composantes : s, m
portée : 1"/niveau
temps d'incantation : 2 segments
durée : 1 segment /niveau
jet de protection : non
zone d'effet : cylindre de 12" de haut sur 3" de diamètre
Ce sort cause une averse brève qui éteint les petites flammes comme celles des bougies. Les grands feux s'éteignent au bout d'un round complet (10 niveaux). Toutes les créatures très chaudes, telles que les salamandres, subissent 2 points de dégâts pour chaque segment de pluie.

Ventilation
niveau : 2 composantes : s, m
portée : 1 "/niveau
temps d'incantation : 1 segment
durée 1 round jet de protection : aucun
zone d'effet : sphère 1" de rayon/niveau
L'éolide peut faire pénétrer de l'air frais dans un tunnel ou tout autre endroit où il n'y a pas de courant d'air. Attention, l'éolide ne fait que déplacer l'air, donc il ne doit pas y avoir d'obstacle hermétique entre cet air et l'endroit à aérer.

porte de vent
niveau : 2 composantes : s, m
portée : 1"/niveau
temps d'incantation : 2 segments
durée : permanente
jet de protection : aucun
zone d'effet : 2m2 / niveau
Ce sort peut être lancé de deux façons
- sur une porte comme un verrou magique
- sur une ouverture, ce qui crée une paroi translucide faite d'air condensé. On ne peut pas passer au travers. On peut l'ouvrir qu'en la cassant ou en lançant une dissipation de la magie.

Sorts niveau 3

Armure de vent
niveau : 3 composantes : s, m
portée : 0 temps d'incantations : 2 segments
durée 1 tour /niveau jet de protection : aucun
zone d'effet : le lanceur de sort
Ce sort crée une protection d'air qui lui confère une invulnérabilité totale aux projectiles normaux. De plus, il réduit de 1 point par dé de dégâts les dommages que peuvent causer les gros projectiles et projectiles magiques : projectile de balistes, rocher de catapultes, flèches magiques, carreaux d'arbalètes, etc...

les sortilèges ~



Formes éolidiennes
Niveau : 3 composantes : s, m
portée : 0 temps d'incantation : 3 segments
durée : 1 round / niveau jet de protection : aucun
zone d'effet : le lanceur de sort
Ce sort donne à l'éolide une forme floue et translucide tout en créant 1d4+1 images reproduisant exactement tous les mouvements qu'il exécute comme le fait le sort de magicien image miroir. L'éolide gagne deux points à sa classe d'armure. Ses images ont une CA de 6.

Invisibilité
niveau : 3 composantes : v, s, m
portée : toucher temps d'incantation : 2seg.
durée : spécial jet de protection : aucun
zone d'effet : créature touchée
Ce sort est équivalent au sort de magicien.

Invocation de volatiles
niveau : 3
portée 10"/niveau composantes : v, s, m
durée : 2 rounds/niveau
temps d'incantation : 2 segments
zone d'effet : spéciale jet de protection : annule
Ce sort permet d'invoquer une ou plusieurs créatures différentes selon le niveau de l'éolide.

D100	créatures
01-20	stirges
21-40	hypogriffe
41-60	aigle géant
61-80	harpies
81-90	pegase
91-00	peryton

Le nombre total de dés de vie des créatures présentes est égale à 1 + 1 dé de vie par niveau de l'éolide. Les créatures qui manquent leur jet de protection sont sous le contrôle de l'éolide pendant toute la durée dusort. Ensuite, elle reprennent leur liberté. Elles apparaissent en 1-4 rounds.

Langage des créatures ailées
portée : 0 composantes : v, s,m
durée : 2rounds/niveau
temps d'incantation : 5 segments
zone d'effet : sphère de 12"de diamètre
jet de protection : aucun
Ce sort permet de converser avec toutes les créatures volantes se trouvant dans la zone d'effet.

Mur de vent
portée 1"/niveau composantes : s, m
durée : 1 tour/niveau
temps d'incantation : 4 segments
zone d'effet : 10 m2 / niveau
jet de protection : non,
Ce sort créée un mur d'air en mouvement que l'on ne peut pas traverser. Impossible également de lancer des sorts au travers.

Protection contre la foudre
Equivalent au sort de druide protection contre le feu mais protège de la foudre.

Rafale de vent
portée : 0 composantes : s, m
durée : 1 segment temps d'incantation : 1 segment
zone d'effet : 2" de large et 2" de long/niveau
jet de protection : aucun
Ce sort est équivalent au sort de magicien.

Ralentissement
portée : 9" +1"/niveau composantes : v, s, m
durée : 3 rounds + 1 round/niveau
temps d'incantation : 3 segments
zone d'effet : 4" x4" , 1 créature par niveau
jet de protection : aucun
Ce sort est équivalent au sort de magicien

Rapidité
portée : 6" composantes : v, s,m
durée : 3 rounds + round/niveau
temps d'incantation : 3 segments
zone d'effet : 4"x4" , 1 créature par niveau
jet de protection : aucun
Ce sort est équivalent au sort de magicien

Vol
portée : au toucher composantes : s, m,
durée : 2 tours/niveau
temps d'incantation: 3 segments
zone d'effet : créatures touchées
jet de protection : aucun
La vitesse est de 18". Sinon idem magiciens.

Respiration aquatique
Ce sort est equivalent au sort de magicien

Sorts de niveau 4

Boule de foudre
portée : 1" /niveau composantes : v, s, m
durée : instantanée
temps d'incantations : 4 segments
zone d'effet ; sphère de 6" de diamètre
jet de protection : 1/2
Une boule de foudre cause de 2 à 5 points de dégâts par niveau de l'éolide.

Contrôle des vents
portée : 0
durée : 1 tour + 1 / niveau composantes : s, m
zone d'effet : hemisphère de 6" de rayon /niveau
jet de protection : aucun
Ce sort est équivalent au sort de druide, bien qu'il puisse augmenter la vitesse (ou la diminuer) de 8 km/heure par niveau.

Dissipation de la magie
portée : 8" composantes : s, m
durée : permanente
temps d'incantation : 6 segments
zone d'effet : cube de 4"
jet de protection : aucun
Ce sort est équivalent au sort de druide

Globe d'air
portée : 0 composantes : s, m
durée : 2 rounds + 1 round/niveau
temps d'incantation : 4 segments
zone d'effet : personnelle
jet de protection : aucun
En lançant ce sort, l'éolide s'entoure d'un globe d'air de 3 m de diamètre. Toute attaque physique lui fera demi-dommage.

Mur de foudre
portée : 8" composantes : v, s, m
durée : spéciale
temps d'incantation : 4 segments
zone d'effet : spéciale jet de protection : aucun
Ce sort est équivalent au mur de feu du druide, mais bien sûr, ici, il s'agit de foudre...

Nuage explosif
portée : 1"/niveau composantes : v, s, m
durée : 1 round/niveau
temps d'incantation : 4 segments
zone d'effet : cylindre de 6" sur 3" de diamètre
jet de protection : non
Ce sort entraine d'énormes précipitations d'eau dans la zone d'effet. Tout est trempé, les feux normaux s'éteignent, les feux magiques également. Quant aux feux magiques permanents, ils se rallument en 1 à 2 rounds et les flammes rallumées s'éteignent de nouveau avant de se rallumer... Les sorts tels que *mains brulantes* et *pyrothermie* sont annulés et une boule de feu ou un sort similaire sera éteint, créant un nuage de vapeur causant 1-3 points de dégâts pour tout ceux présents dans la zone d'effet, durant 2-5 rounds.

Protection contre le froid
Ce sort est équivalent au sort de druide *protection contre le feu* sauf qu'il s'agit du froid

Tempête de glace
Ce sort est équivalent au sort de magicien.

Repulsion des volatiles
portée : 0 composantes : s, m
durée : 1 tour / niveau
temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 2 m de rayon autour de l'éolide
jet de protection : non
L'éolide crée une barrière invisible qui empêche tout volatile normal de s'approcher à moins de 3 m du lanceur à moins d'avoir plus de 4 dés de vie.

Vision :
portée : 0 composantes : s, m
durée : 2 rounds / niveau temps d'incantation : 4 segments.
zone d'effet : l'éolide
jet de protection : non
Ce sort peut conférer à l'éolide soit :
- l'infravision jusqu'à 24"
- l'ultravision
- une vision 100 fois supérieure à la normale.

Le voile de brume
portée : 10" composantes : s, m
durée : 2 heures/niveau
temps d'incantation : 4 segments
zone d'effet : spéciale
jet de protection : non
Ce sort fait apparaître un nuage de 1 à 2 m de diamètre. L'éolide peut monter dessus avec 20 kgs + 10 kgs/niveau de matière non vivante ou avec 10 kgs/niveau de matière vivante. Il se dirige mentalement (classe A) à une vitesse de 0 à 10" + 2"/ niveau. Seul l'éolide, et les créatures qu'il y autorise peuvent monter sur le nuage. Les passagers se retiennent sans problèmes lors des loopings. Le nuage perçoit un appel télépathique jusqu'à une distance de 10" + 1" / niveau.

Passage
portée : 0 composantes : s, m
durée : instantanée
temps d'incantation : 1 segment
zone d'effet : l'éolide jet de protection : non
L'éolide se déplace de 3" / niveau en ligne droite, l'éolide, son corps et son matériel se transforment, pendant un temps infime, en courant d'air que les personnes à moins de 1" du chemin n'ont que 10 chances sur cent de percevoir.

Sorts de niveau 5

Auto-respiration
portée : 0 composantes : m
durée : 1 tour/niveau
temps d'incantation : 1 segment
zone d'effet : l'éolide jet de protection : non
Ce sort permet de respirer sur ses propres réserves, ainsi il peut se trouver sous l'eau, dans le vide, environné d'un gaz mortel etc... sans subir de dommages.

Contrôle
portée : 6" composantes : v, m
durée : 1 round + 1/niveau
temps d'incantation : 5 segments
zone d'effet : sphère de 20 de rayon
jet de protection : spécial
Ce n'est qu'en réussissant leur jet de résistance à la magie que des créatures invoquées peuvent échapper au contrôle de l'éolide. Les créatures non invoquées ont droit à un jet de protection.
Le contrôle est complet, l'éolide pouvant même forcer les créatures à se battre entre elles. Il peut contrôler 1 dé de vie par niveau.

Protection contre le feu
Sort est équivalent au sort de druide

Invocation du temps
Ce sort est équivalent au sort de druide.

Contrôle des élémentaux de l'air
portée : 0 composante v, s, m
durée : 1 tour / niveau
temps d'incantation : 5 segments
zone d'effet / l'éolide
jet de protection : spécial
les effets sont les suivants :
- les élémentaux de l'air ne peuvent s'approcher à moins de 3 m de l'éolide. Celui-ci peut annuler cette protection pour tenter de charmer l'élémental (jet de protection à -2). Toutefois si la tentative échoue, la protection est perdue et aucune autre tentative de charme ne peut avoir lieu. Par contre les autres effets fonctionnent toujours.
Les créatures originaires du plan de l'air attaquant à -1 sur le dé de toucher, l'éolide subit les dégats à - 1 pour chaque dé de dégâts et effectue des jets de protections contre ces créatures à + 2. Toutes les attaques lancées par l'éolide sont à +4 et il ajoute 6 points au total des dégâts qu'il cause.

Nuage lethal
Ce sort est équivalent au sort de magicien *dissipation des nuages*
portée : 1" niveau composantes : s, m
durée : : permanent
temps d'incantation : 2 segments
zone d'effet : 1" x 1" x1" / niveau
jet de protection : non
Ce sort permet de dissiper les nuages normaux et donne 5 chances sur cent par niveau de dissiper un nuage magique nuage puant, lethal, etc.

Invocation d'un élémental d'air
portée : 16" composantes : v, s, m
durée : 1 tour / niveau
temps d'incantation : 5 rounds
zone d'effet : spéciale
jet de protection : non
Ce sort est équivalent au sort invocation élémental de feu du druide.

Globe de foudre
portée : 0 composantes : v, s, m
durée : 1 round / niveau
temps d'incantation 3 segments
zone d'effet : une ou plusieurs cibles
jet de protection : 1/2
Un globe d'énergie électrique apparaît dans la main de l'éolide qui chaque round peut lancer soit un éclair de 2" de large et 8" de long soit de 1" de large et 16" de long qui cause 1d6 points de dommages par niveau moins 1d6 pour chaque éclair qui a déjà été lancé (soit 9d6 puis 8d6 etc...) chaque éclair demande 1 segment d'action.

Mur de force
Ce sort est équivalent au sort de magicien sauf que l'éolide peut le faire apparaître et disparaître le mur magique a volonté...

Appel d'air (réversible)
portée : 1" niveau composantes : s, m
durée : permanente
temps d'incantation 5 segments
Zone c'effet : 3m3 / niveau
jet de protection : non
Ce sort permet de faire disparaître 3m3 par niveau d'air. Toutes les créatures présentes dans la zone d'effet périssent en 2 - 5 rounds d'asphyxie si elles ne sortent pas à temps. Les sorts à composantes verbales ne peuvent pas être lancés de l'intérieur, à cause du manque d'air.

Tapis de vent
portée : 1" / niveau composantes : s, m,
durée : 1 tour / niveau
temps d'incantation : 8 segments
zone d'effet : 12m2 jet de protection : non
Ce sort créée un tapis de vent pouvant supporter en plus d'un éolide un poids de 2000 po/niveau. Ce tapis est pratique pour lancer des sorts ou attaquer avec des projectiles. La surface de 12m2 est modélable à volonté. Le tapis se manoeuvre mentalement (classe B).

Sorts de niveau 6

Coffre d'air
portée : 1" temps d'incantation : 1 tour
durée : 1 jour/niveau composantes : s, m
zone d'effet : spéciale jet de protection : non
Ce sort crée un coffre d'air pouvant contenir 9m3 de matériel non vivant. Il ne peut-être ouvert que par l'éolide lui même. Seul une désintégration peut en détruire une paroi, il est de la même nature qu'un mur de force sa taille peut être réduit à 9cm3 sans que le contenu ne soit affecté.

Contrôle du climat
Portée : 0 composantes : s, m
durée : 8-96 heures
temps d'incantation : 1 tour
zone d'effet : 10 à 80 km2
jet de protection : non
Ce sort est le même que le sort de clerc mais il peut changer de deux catégories.

Grèle
portée : 1" / niveau composantes : v, s, m,
durée : 1 round / niveau
temps d'incantation : 6 segments
zone d'effet : 1"x1"x1" /niveau
jet de protection : 1/2
Ce sort transforme toute pluie en averse de grelons gros comme des oeufs de poule, qui causent 2-16 pts de dégâts par round pour chaque créature présentes dans la zone d'effet.

Double vision
portée : 0 composantes : s, m
durée : 1 round / niveau
temps d'incantation : 6 segments
zone d'effet : l'éolide jet de protection : non
L'image de l'éolide est déplacée de 60 cm. Les premières attaques ratent, ensuite sa classe d'armure baisse de deux points et il fait ses JP à +2.

Inversion de la gravité
portée : 6"
composantes : v, s, m
durée : 1 segment/2 niveau
temps d'incantation : 1 round
zone d'effet : 3" x3"
jet de protection : non
Ce sort provoque "la chute vers le haut" des créatures présentes dans la zone d'effet. Voir sort de magicien.

Invulnerabilité des hauteurs
portée : 0 composantes : v, s, m
durée : 1 round / niveau
temps d'incantation : 1 round
zone d'effet : l'éolide
jet de protection : non
Ce sort confère à l'éolide une immunité totale aux sorts suivants : rapidité, ralentissement, paralysie (toutes), immobilisation. Il apporte un bonus de 3 aux jets de protection contre tous les gazs (souffle de dragon vert, nuage puant etc...)
un bonus de +4 est accordé et les dommages sont réduits de 1 pt par dé face à des attaques basées sur le vent (souffle dragon des nuages...)

Téléportation
portée : au toucher composantes : v, s, m
durée : instantanée
temps d'incantation : 6 segments
zone d'effet : spéciale
jet de protection : non,
Ce sort est similaire au sort de magicien.

Serviteur aérien
Ce sort est équivalent au sort de clerc, mais l'éolide n'a rien à craindre du serviteur.

Tourbillon
portée : 0 composantes : v, s, m
durée : 1 round / niveau
temps d'incantation : 1 round
zone d'effet : tourbillon de 1" de diamètre à labase 3" au sommet, 7" de haut (l'éolide est au centre)
jet de protection : spécial
Ce sort crée un tourbillon qui cause 2 à 12 pts de dégâts (JP pour la moitié) à toutes les créatures qu'il touche. De plus, il repousse les créatures dont le poids est inférieur à 15 kgs / niveau, les autres peuvent pénètrer dans le tourbillon, mais subiront encore 2 - 12 pts de dégâts à chaque round et seront ralenties. L'éolide peut se déplacer avec le sort qu'il a créé et n'est pas affecté par le tourbillon.

Souffle éolidien
portée : 0
composantes ; v, s, m
durée : 1 round / 2 niveau
temps d'incantation : 6 segments
zone d'effet : zone de 1" niveau de long et de 3" de diamètre
jet de protection : non
Ce sort permet à l'éolide de souffler de l'air avec une énorme puissance : tous les feux, mêmes magiques (boule de feu, etc...) sont éteint instantanément, les feux magiques permanent sont éteints en un round et durant toute la durée du souffle, ils se rallument ensuite au bout de 2 à 5 rounds plus 1 round par niveau de l'éolide. Les créatures présentes dans la zone d'effet sont frappées par les multiples projections (débris, poussières etc...) et subissent 1 à 8 pts de dommages +1 par niveau et par round. L'éolide ne peut rien faire d'autre durant la durée du sort mais arrête de souffler quand il le désire.

Suffocation
portée : 3 "
composantes : v, s ,m
durée : permanente
temps d'incantation : 3 segments
zone d'effet : une créature
jet de protection : annule
La victime de ce sort doit sauver contre la magie ou périr étouffé au bout de 2 à 5 rounds. Une respiration aquatique n'a aucun effet. Une dissipation de la magie ou un guérison sauverait la victime.

Sorts niveau 7

Appel de la foudre
portée : 0 composantes : s, m
durée : instantanée
temps d'incantation : 1 round
zone d'effet : 80 " de diamètre
jet de protection : 1/2
Ce sort invoque la foudre dans les mêmes conditions que le sort de druide

Création d'éolide
portée : au toucher composantes : s , m
durée : spéciale
temps d'incantation : spécial
zone d'effet : un objet
jet protection : non
Ce sort est équivalent au sort de magicien "enchantement" mais l'eolide ne peut concevoir que des objets réservés à sa classe. De plus, des offrandes devront être faites durant la préparation de l'objet.

Marche des vents
portée : au toucher composantes : s, m
durée : 10 tours
temps d'incantation : 5 segments
zone d'effet : spéciale
jet de protection ; non
Equivalent au sort de clerc, il en diffère par le fait que l'éolide est à 90% indétectable et sa vitesse va jusqu'à 10 "/round.

Maîtrise des élémentaux de l'air
portée : 1"/niveau composantes : v, s, m
durée : 1 heure / niveau
temps d'incantation : 1 round
zone d'effet : 1 élémental d'air
jet de protection : non
Ce sort permet de contrôler (voir contrôle) à coup sûr l'élémental d'air visé.

Maitrise des monstres volants
portée : 6" composantes : v, s, m
durée : 1 round / niveau
temps d'incantation : 1 round
zone d'effet : une créature volante
jet de protection : non
Ce n'est qu'en réussissant leur résistance à la magie qu'une créature volante ayant un nombre de dés de vie inférieur à celui de l'éolide peut échapper au contrôle complet.

Pression
portée : 1 " /niveau composantes : v, s,m
durée : instantanée
temps d'incantation : 7 segments
zone d'effet : sphère 3m rayon par niveau
jet de protection : 1/2
La pression dans la zone d'effet devient 10 fois plus forte causant 1d6 points de dégâts / niveau.

Gardien secret
composantes : v, s, m
portée : 1" / niveau
temps d'incantation : 7 segments
durée : 1 jour / niveau
jet de protection : non
zone d'effet : le château de l'éolide
Ce sort invoque des milliers de microscopiques créatures de plan de l'air qui garderont le château de l'éolide. Elles sont indétectables et disposent des pouvoirs suivants : détection de l'invisible, téléportation sans erreur, vision 100 fois supérieure à celle de l'homme. Toute créatures s'approchant à moins de 100m aura 90 chances sur cent tous les rounds d'être détectée.
Seul un guerisseur de maladie peut détruire ces créatures : un clerc 10° niveau détruira 10% de ces créatures par sort *guerison des maladies* utilisé. Un clerc 11è niveau détruira 11% etc.
Si un intrus est détecté, toutes ces créatures émettent un bruit strident perçu jusqu'à 1km. Cette portée descend de 10% pour chaque tranche de 10% de créatures détruites.

Fusion
portée : 0 composantes : s, m
durée : 2 rounds / niveau
temps d'incantation : 7 segments
zone d'effe: : l'éolide
jet de protection ; non
En lançant ce sort, l'éolide prend un aspect flou, les molécules de son corps se décomposent pour traverser n'importe quel matériaux existant ou même un mur de force. Les attaques physiques n'ont aucun effet sur lui : seules les attaques magiques peuvent l'atteindre (souffle, sorts etc...) les sorts qui infligent des dégâts en font deux fois plus. L'éolide peut être sous l'effet d'un sort qu'il a lancé auparavant mais ne peut plus en lancer une fois transformé. Tout son équipement se transforme avec lui.

Prison de force
portée : 1" / niveau composantes : v, s, m
durée : 1 heure / niveau
temps d'incantation : 1 round
zone d'effet spéciale
jet de protection : oui
La victime de se sort est emprisonnée dans un cube de 1"x1"x1" d'arête, à moins qu'elle réussisse un jet de protection à -2 contre la magie.



L'éolide peut la libérer quand il le désire. Le manque d'air surviendra au bout de 3 heures mais l'éolide peut lancer un sort d'air au travers (appel d'air reversible) permettant au prisonnier de respirer durant 3 heures encore. On peut communiquer facilement avec le prisonnier. Aucun autre sorts, m's à part celui cité plus haut, ne peut être lancé au travers du cube.

Voeu d'éolide

Ce sort est équivalent au sort de magicien niveau 7 : *souhait mineur.*

Sorts niveau 8

Champ de force
portée : 0 composantes : s, m
durée : 1 round / niveau
temps d'incantation : 6 segments
zone d'effet : 5 cm autour de l'éolide
jet de protection : non
Ce sort protège l'éolide des gazs, des attaques physiques ou magiques. Le champ de force l'entoure à 5 cm de son corps et protège aussi son équipement. L'éolide peut se déplacer à une vitesse normale mais ne pourra pas entrer en contact avec un objet : il ne peut pas ouvrir une porte, ni prendre un objet qu'il ne portait pas sur lui au moment de lancer le sortilège, ni combattre avec une arme, ni lancer de sorts. seules des attaques pioniques peuvent être menées contre lui, et lui même ne peut mener que ce genre d'attaque.

Dissipation de l'ozone
portée : 1" +1" /niveau composantes : v, s, m
durée : 1 round niveau
temps d'incantation : 1 round
zone d'effet : cercle de 10 m rayon /niveau
jet de protection : 1/2
En lançant ce sort, l'éolide détruit la couche d'ozone dans l'aire d'effet. Les ultraviolets ne sont plus filtrés, ce qui cause 1d8 pts de dégâts par niveau pour toutes les créatures présentes et ceci à chaque round. Les moyens de protection contre le feu n'ont aucun effet. Une dissipation de la magie rétablit la couche d'ozone dans l'aire d'effet. Ce sort n'est utilisable qu'en extérieur et dans la journée.

Gaz mortel
portée : 1" /niveau composantes : v, s, m
dirée : 1 round /niveau
temps d'incantation : 8 segments
aire d'effet 8"x8"x8"
jet de protection ; oui
Ce sort crée un nuage de vapeur semblable à un nuage puant. Toutes les créatures présentes dans la zone d'effet doivent sauver contre le poison ou mourir. Même si le jet est réussi, les victimes restent sans défenses tant qu'elles sont dans la zone d'effet.

Nuage électrique
portée : 1" / niveau composantes : v, s, m
durée : 1 round / niveau
temps d'incantation : 8 segments
zone d'effet : 1"x1"x1" / niveau
jet de protection : 1/2
Ce sort crée un nuage en perpétuel mouvement. L'électricité frappe en causant 1d6 pts de dommages / niveau et par round au créatures présentes dans la zone d'effet.

Téléportation sans erreur
portée : au toucher composantes : v, s, m
durée : instantanée
temps d'incantation 1 segment
zone d'effet spéciale
jet de protection : non
Ce sort est équivalent au sort de magicien.

LES BROUILLARDS DE TENROD
Les dessins de Stéphane Truffert qui figurent dans ce numéro sont extraits du scénario "Les Brouillards de Tenrod", diffusé par le Dragon Radieux.

LISTE RECAPITULATIVE

niveau 1 :
amitié volatiles, langage des volatiles, plainte,
chute de plume, lévitation, poussée, étincelle, localisation des volatiles, prévision du temps,
invisibilité aux volatiles, mur obscurcissant, souffle

niveau 2 :
Bouclier de vent, invocation d'une nuée, pont aérien, charme volatiles, missiles de foudre, porte de vent, immobilisation d'éolide, nuage de brouillard, précipitation, invocation d'un familier, nuage puant, ventilation

niveau 3 :
armure de vent, langage des créatures ailées, ralentissement, formes eolidiennes, mur de vent, rapidité, invisibilité, protection contre la foudre, respiration aquatique, invocation de volatiles, rafale de vent, vol

niveau 4 :
boule de foudre, mur de foudre, répulsion des volatiles, contrôle des vents, nuage explosif, tempête de glace, dissipation de la magie, passage, vision, globe d'air, protection contre le froid, le voile de brume

niveau 5 :
autorespiration, globe de foudre, appel d'air,
contrôle, invocation élémental de l'air, nuage léthal, invocation du temps, protection contre le feu, dissipation des nuages, mur de force, tapis de vent

niveau 6 :
coffre d'air, inversion de la gravité, suffocation, contrôle du climat, invulnérabilité des hauteurs, téléportation, serviteur aérien, tourbillon, grêle, souffle éolidien, double vision

niveau 7 :
appel de la foudre, création d'éolide, marche des vents, maitrise des élémentaux de l'air, maitrise des monstres volants, pression, gardien secret, fusion, prison de force, voeu d'éolide,

niveau 8 :
champ de force, dissipation de l'ozone, gaz mortel, nuage électrique, téléportation sans erreurs



Pauvres aventuriers frappés d'Alignement

AD&D, le grand ancêtre garde des qualités indéniables que beaucoup apprécient depuis de nombreuses années. Hélas ! Il pêche par certains archaismes simplificateurs, dont l'épineux problème de l'alignement. Pour de nombreux joueurs et maîtres de jeu, c'est un carcan artificiel et nuisible plus qu'une aide au role-playing...

'alignement décrit dans toute son amplitude le génie de créatures pensantes et douées de raison...*" dit le Guide du Maître. Que voilà une belle définition comme on aimerait en voir plus souvent ! Sérieusement, que penser d'un tel concept, vague et phraseux à souhait ?

"Notez que l'alignement ne dicte pas nécessairement les confessions religieuses, bien que nombre de croyances impliquent un alignement précis."

Ah bon ! Alors faut-il penser que seuls les personnages vénérant une déité ont un alignement ? Pas du tout :

"Après avoir tiré les caractéristiques de votre personnage et choisi sa race et sa classe, il vous FAUT maintenant choisir son alignement. Il est possible que la classe du personnage lui impose un alignement..."

Manichéisme, quand tu nous tiens...

Donc, dès le départ, il faudrait choisir un alignement si la classe ou la religion ne l'impose pas ? Vous n'y êtes toujours pas, car...

"... Dans le cas des personnages joueurs, le comportement détermine ipso facto l'alignement."

Hum tout ça est bien contradictoire... Sans compter que nous ne savons toujours pas à quoi correspond exactement le concept de l'alignement !

Heureusement, la liste détaillée des choix possibles (ou imposés...), éclaire notre lanterne en nous dévoilant deux paires de concepts opposés : Loi et Chaos, Bien et Mal.

Ajoutez la notion de neutralité (ou plutôt d'équilibre), secouez bien et vous obtenez un cocktail aux neufs saveurs simplistes et manichéennes : le summum, la sainteté du loyal bon, opposé à l'horreur démoniaque du chaotique mauvais, nous ramène en droite ligne aux bonnes vieilles valeurs judéo-chrétiennes.

Or, les mondes médiévaux fantastiques et leurs multiples panthéons sont relativement éloignés de ces valeurs. Et la religion chrétienne est justement la seule qui soit exclue du jeu !

Nous allons de contradiction en contradiction, le pire est que la règle des alignements vous empêche de jouer certains personnages comme vous le souhaiteriez.

Et vive la liberté dans le role-playing !

Ah, quel bonheur de se voir coller une étiquette sur le front , et imposer des oeillères qui limitent votre vision du monde !

Que la religion d'un personnage influence sa façon de voir les choses, passe encore, mais que sa classe conditionne son alignement ne se justifie absolument pas.

Le paladin, preux chevalier, doit être bon et loyal. Pourquoi pas ? Il appartient surtout, à mon sens, à un ordre de chevalerie. Cet ordre poursuit un but qui pourrait aussi bien être le maintien de l'équilibre.

"Le ranger est une sous-classe de guerrier, coureur des bois, pisteur, éclaireur, spécialiste de l'infiltration et de l'espionnage. Tous les rangers sont d'alignement bons..."

Là, on frise l'arbitraire le plus total. Les hommes des bois et les espions sont naturellement bons, c'est bien connu ! Quand aux druides, ils sont les héritiers de la tradition celtique. Pourquoi seraient ils neutres ? Les anciens druides étaient les prêtres du panthéon celte, lequel possède de nombreux dieux de moralités diverses... Arrêtons là cette triste énumération. Il apparait clairement que le joueur est grandement limité dans la libre interprétation de son personnage.

*NOTE : toutes les citations sont extraites de la première édition des règles, la seule officiellement traduite au moment où cet article fut écrit.



Langage d'alignement : le folklore !

Même en admettant que ce classement simpliste soit justifié, l'utilisation qui en est faite dans les règles ne tient pas debout.

Le Guide du Maître présente le langage d'alignement, qui ne serait *"pas injustifié "* et *"très pratique"*, citant pour exemple le langage des voleurs et les signes de reconnaissance des sociétés secrètes. Chaque guilde possède peut-être un tel langage, mais cela est propre à l'organisation, pas à la mentalité de ses membres !

Ces langages ne possèderaient *"qu'un vocabulaire limité"*, mais permettent *"la discussion en détail des préceptes de l'alignement"*...

On nage en plein délire ! Comment peut-on débattre de points de doctrines avec de simples signes de reconnaissance ?

Bien sûr, il est possible que deux personnes ayant la même attitude devant la vie se comprennent à demi-mot, voire sans échanger de paroles. Mais peut-on parler alors de discussion philosophique ?

Les langages d'alignements ne servent à rien d'autre qu'à semer la confusion dans l'esprit des joueurs.

Attention, les dieux vous regardent !

Enfin : *"le changement d'alignement est interdit sous peine de perdre un niveau et les points de vie correspondants... Car les alignements sont une chose sérieuse et les dieux n'apprécient pas que l'on passe de l'un à l'autre ... "*.

Il est bien évident qu'un guerrier athée changeant subitement de mentalité perd d'un coup sa puissance et son expérience...

Tout cela est complètement incohérent !

Bien sûr, l'adhésion à un culte, qui reste libre, entraîne l'acceptation d'un certain nombre de règles de vie, surtout pour les Clercs.

Mais la personnalité d'un mortel (à fortiori d'un dieu), et sa moralité, puisqu'en fin de compte c'est bien de morale qu'il s'agit, ne se laissent pas enfermer dans neuf catégories rigides.

Le joueur voit sanctionner ses actes par la réaction de son entourage, suivant le milieu et la société dans laquelle il évolue. Faisons confiance aux joueurs pour donner un comportement cohérent à leurs personnages, sans la contrainte aliénante d'un système.

AD&D, sans les alignements, fonctionne tout aussi bien : de nombreux joueurs et maîtres de jeu l'ont testé et approuvé. Optez donc pour le non-alignement !

Philippe Rio

La parole est à la défense...

Cliché ? Opposer le bien et le mal n'est sans doute pas une idée nouvelle, mais un jeu populaire doit comporter quelques clichés car MJ et joueurs ont besoin de références communes.

Système artificiel ? Toutes les règles le sont plus ou moins. L'important est de savoir si elles correspondent à votre façon de voir les choses. Pouvez vous déterminer l'alignement d'une personne, pas seulement dans le cadre du jeu mais aussi dans la vie ? Par exemple, quel est l'alignement de Philippe Rio, auteur du précédent article ?

Pour ma part, je dirais que Philippe est Chaotique Bon : chaotique car il n'hésite pas à remettre en cause l'ordre établi en critiquant les règles vénérables d'AD&D, bon ou du moins à tendance bonne car il fait confiance aux joueurs "pour donner un comportement cohérent à leurs personnages sans la contrainte alliénante d'un système".

Les alignements peuvent-ils être utile au jeu ? Oui car ce système permet au MJ de typer trés rapidement un personnage, donc de prévoir son comportement et d'improviser. Quand on lit dans un scénario : "Les gardes du palais sont Loyaux-Neutres", une image s'impose à l'esprit : celle de guerriers au visage sévère, vêtus d'uniformes sombres. Ils font leurs rondes à heures régulières, sont difficilement corruptibles, etc.

A. L.

La cueillette des Groseilles Sauvages



Francis Pacherie est un des chefs de file de l'école "situationniste" ou "rigoriste". Les adeptes de cette doctrine poussent la simulation jusqu'à ses limites extrêmes. Leur credo tient en deux phrases : "Ne rien laisser au hasard - A chaque situation, une règle." Cette aide de jeu vous montrera quel degré hallucinant de réalisme on peut atteindre en appliquant ces principes.



Depuis plus d'une decennie, une multitude d'articles ont couvert les différents aspects d'AD&D. Cependant après toutes ces analyses, un point essentiel reste toujours dans l'ombre. La question primordiale qui angoisse quotidiennement tous les Maitres de jeu demeure sans reponse. Comment intégrer la cueillette des groseilles sauvages dans un univèrs d'héroic-fantasy ? Voici enfin une aide de jeu qui vous permettra, de manière facile et amusante, de simuler la quête, puis la cueillette de ces merveilles végétales que sont les groseilles sauvages.

la recherche

La première étape consiste à decouvrir un pied de groseiller dans la nature. Pour cela il faut que le personnage réussisse un jet sous l'intelligence avec un D20 en tenant compte des malus ou bonus indiqués sur les tableaux A et B.

la cueillette

S'il parvient à découvrir la plante, le personnage peut tenter de récolter les précieux fruits. Pour cela il lance un D10 et se reporte au tableau C.

Francis Pacherie

BIBLIOGRAPHIE

1) "la Culture des Arbrisseaux a Petits Fruits en Côte-d'Or" par F. PANSIOT dans la revue "Jardins de France".
2) "Fruits et Petits Fruits" par PANGLOSS dans "le Fruit Belge".
3) Rapports annuels de "the Scottish Horticultmal Research Institute"

TABLEAU A : AJUSTEMENT SELON LE CLIMAT

TYPES DE CLIMATS	zone tempérée	région froide et brumeuse	région chaude et dessechée	autres types de climats
BONUS OU MALUS	+ 5	+ 2	- 2	- 10

TABLEAU B : AJUSTEMENT SELON LA NATURE DU SOL

TYPE DE SOL	bonne terre franche	sabloneuse humifère	sol granitique	sol peu calcaire	sol très calcaire	autres types de sols
BONUS-MALUS	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1	- 2	- 10

TABLEAU C : LA CUEILLETTE

D 10	CONSEQUENCES
1	Vous trouvez de nombreuses grappes de magnifiques groseilles et vous gagnez l'estime de tous les botanistes du pays.
2	Vous trouvez de nombreuses grappes de... cassis. Visiblement, vous vous êtes trompé d'arbuste.
3	Vous trouvez un grand nombre de groseilles bien trop vertes, il faudra revenir dans un mois pour la récolte.
4	Vous trouvez un grand nombre de groseilles bien trop mures, il faudra revenir dans dix mois pour la récolte.
5	Vous découvrez que les insectes apprecient les groseilles, mais pas les intrus. Vous recevez 1 point de dommage à cause des piqûres de guêpes.
6	Vous decouvrez qu'en plus des insectes, les ronces ne font rien pour vous faciliter la tâche. Les épines vous causent 2 points de dommage.
7	Vous découvrez que les oiseaux aiment eux aussi les baies sauvages. Il ne reste plus aucun fruit sur l'arbuste.
8	Vous êtes maladroit et tombez dans le buisson. Vous vous dégagez après un quart d'heure d'effort, mais toutes les groseilles sont écrasées.
9	Lorsque vous approchez, le buisson s'enflamme sans se consummer et se met à parler. Il vous demande de sortir votre peuple d'Egypte au lieu de flâner dans la nature.
10	Décidement vous trouvez cette aide de jeu vraiment trop stupide. Vous décidez d'abandonner les groseilles pour vous consacrer à la cueillette des fraises des bois.



CONCOURS

Dans **HEROIC-FANTASY** il y a **FANTAISIE...**

écrivez **L'AIDE DE JEU LA PLUS LOUFOQUE** et **GAGNEZ** :

1° prix : Tous les livres de la deuxième édition AD&D en anglais (Player's, Master's, Monstruous Compendium) et leurs traductions française (à mesure de leur parution), toutes les boites D&D traduites en français , un jeu l'Arc et la Griffe et un abonnement de douze numéros à Graal

2° prix : un jeu l'Arc et la Griffe et un abonnement de douze numéros

du 3° au 5° prix : un poster et un abonnement de douze numéros

du 6° au 10° prix : un poster et un abonnement de six numéros

du 21° au 50° prix : un module AD&D ou D&D en français

du 41° au 50° prix : une figurine de monstre "Metal Magic"

Rédigez sur trois feuillets une aide de jeu pour AD&D ou D&D, sans vous soucier de réalisme et en donnant libre cours à votre imagination la plus débridée ! Tachez cependant d'être clair, et pour cela, présentez votre texte sur feuillets dactilographiés (trois maximum). Chaque feuillet comportera environ 25 lignes de 1500 signes (signe = lettre, espace ou ponctuation). Les textes doivent parvenir à l'adresse suivante : Graal (concours) 1 rue du Parc, 93130 Noisy-le-Sec, avant le 15 Décembre 89.

concours organisé par Transecom et Graal

un reportage exclusif :

A l'insu des PJ jouissant pleinement de la béatitude des vacances estivales, s'est tenu en grand secret le premier salon de l'artefact strictement réservé aux MJ.
Comment , vous n'avez pas reçu votre invitation sous pli cacheté ? Vous avez manqué cette manifestation exceptionnelle ?
*Heureusement pour vous, le reporter de **Graal** était sur les lieux !*

Avant toute chose, il convient de donner la parole à l'organisateur du salon : M. Guy GAX, président de l'AD&Cie (Artefact Distribution et Compagnie).

Le premier salon de l'ARTEFACT, des objets magiques comme s'il en pleuvait !

-interview-interview-interview-interview-interview-interview-
-interview-interview-interview-interview-interview-interview-

GRAAL : *Tout d'abord, pourquoi un salon de l'artefact ?*

M. Guy GAX : Le rôle de l'objet magique dans le jeu de rôle médiéval fantastique est de première importance. Il est donc necessaire de présenter aux MJ les dernières nouveautés en matière d'artefact, qu'il s'agisse de reliques ou d'objets magiques de moindre valeur.

GRAAL : *Pourquoi avoir réservé ce salon aux MJ ?*

M. Guy GAX : Pour garder aux PJ le plaisir de la découverte ! un objet découvert dans un donjon, c'est un peu comme un cadeau de Noël. Et puis, notre salon ne doit pas devenir l'endroit où se fourniront certains PJ, collectioneurs d'armes magiques +4, d'anneaux aux vertus cumulées et de parchemins de sorts du trentième niveau...

GRAAL : *Vous êtes l''un des promoteur de la CABG (Campagne anti-Gros-Bill)...*

M. Guy GAX : Oui. Notre Campagne vise à limiter le nombre des porteurs de Saint-Graal et d'Excalibur à un par campagne.

GRAAL : Tout de même, l'objet magique est la récompense d'une dangereuse aventure. Vous ne préconisez pas d'offrir un peigne magique démélant à coup sûr les cheveux à un aventurier qui aurait maintes fois risqué sa vie ? D'autant que les objets magiques permettent de donner un petit coup de pouce aux niveaux un-trois... n'est-ce pas ?

M. Guy GAX : En toute chose, il faut garder la mesure. Il ne faut pas se contenter de proposer des objets magiques aux MJ mais encore leur expliquer comment les introduire dans une campagne, et ce, sans compromettre l'équilibre du jeu. C'est le but de notre salon.

GRAAL : *Une heureuse initiative, qui se revouvellera, nous l'espérons... Merci M. Guy GAX !*

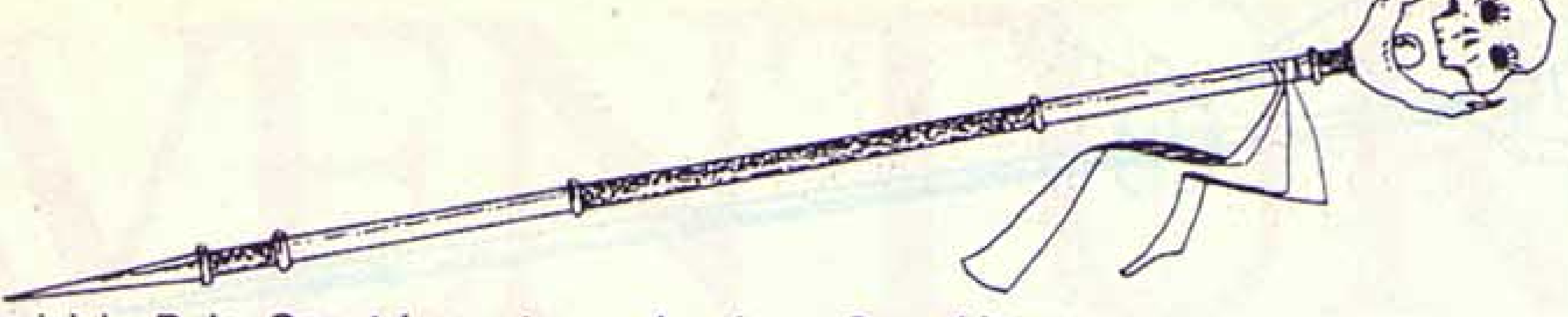
Le tour des stands

Le salon de l'Artefact est immense. Il serait impossible d'en faire le tour en une seule visite sans les bottes de sept lieues que les organisateurs mettent obligemment à la disposition des journalistes.

Arrêtons-nous, d'abord, au stand des armes : un paladin serait tombé à genoux en découvrant cette quantité incroyable de rateliers où reposent des armes de toutes sortes, resplendissant de mille feux !

Présenté comme une nouveauté, le Glaive de Justice : arme du Loyal Bon par excellence, elle pourfend les sbires du chaos, tranche les jugements en désignant le coupable de sa pointe, et repousse les morts-vivants jusque dans la moisissure de leurs tombes !

Les Chaotiques ne sont pas en reste avec la Main Gauche de Set : une arme capable de bloquer, en une rapide parade, toute lame non magique, et de la transformer en vipère des sables... Dans un style toujours reptilien, mais pouvant être utilisé par n'importe quel per-



sonnage, voici le **Bola Constrictor**. Il se compose de trois lanières magiques terminées par des têtes de serpent en marbre sculpté. Avec les têtes, vous cassez la tête de votre adversaire, avec les lanières, vous l'étranglez !

Le stand des armures et protection rivalise en taille avec celui des armes offensives. On y admire une superbe collection d'armures à plaque enchantées, impénétrables aux coups mais présentant un léger défaut : elles rouillent instantanément et tombent en poussière lorsqu'un magicien lance un sort à proximité.

Attraction du stand : le **Plastron de Rebond**, de couleur cuivré, renvoie les coups vers l'agresseur, dans un formidable : *"sboïng !"*

La Porte de l'Au-delà est un bouclier rond d'un noir d'ébène et cerclé d'or. Tout ce qui touche la partie noire du bouclier se trouve happé et prend un aller simple pour les limbes.

Autant d'objets magiques que de pustules sur le posterieur d'un troll

Poursuivons notre visite avec le stand des robes : elles sont toutes là, de la Robe d'Invisibilité à celle d'Invulnérabilité.

Malheureusement, elles ne sont guère adaptées à la vie aventureuse menée par les PJ : pas toujours discrètes avec leurs coloris criards, certaines brûlent facilement et d'autres se déchirent au moindre mouvement brusque. Bref, évitez les actions-commando si vous portez ce genre de tunique. Une mention spéciale pour la **Robe de Félicité** : son heureux porteur est protégé des affres de la faim, de la soif, de la chaleur, du froid, et gagne l'amitié de tous. De plus, cette merveille s'ajuste à la taille de quiconque l'enfile !

Passons rapidement devant le stand des objets "porteurs-de-sorts" : bâtons, baguettes, anneaux et parchemins... Ces objets sont de véritables fléaux pour les MJ car peu encombrants, et l'on voit des PJ en transporter autant qu'il y a de pustules sur le postérieur d'un troll ! Les MJ sont donc contraints de brûler ou de briser ces armes du Gros-Billisme ou de leur apposer des conditions d'utilisation : *"cet objet n'en supportera aucun autre qui serait également magique..."* ou *"ne peut servir qu'une fois par jour"*.

Aucune véritable nouveauté à ce stand puisque contenant (objets porteurs-de-sorts) et contenu (les sorts) sont déjà connus de tous. A propos de sorts connus de tous, MJ, méfiez vous des guerriers qui furent magicien dans une vie antérieure et connaissent par coeur les listes de sortilèges !

Last but not least, le stand des objets divers nous propose un fatras d'objets hétéroclites : charette de téléportation, table de perpétuelle abondance, lyre de sommeil...

Tonneau de lumiere et putois geant

...On y trouve même quelques animaux ! Mais les objets sont souvent très encombrants, quand aux animaux, ils exigent des soins. Avant d'acheter ce panda porte-bonheur, songez à la quantité de bambou que vous devrez transporter pour le nourir ! Cet animal ne mange rien d'autre, et si vous habitez un pays où le bambou ne pousse pas, il faudra en importer à grands frais.

Il y a tant d'articles dans ce bric à brac que je dois faire un choix :

le Tonneau de Lumière : lorsqu'on ôte le couvercle, de la lumière apparaît. C'est un accès vers une autre dimension constamment ensoleillée. Le PJ qui aura l'idée saugrenue de se glisser à l'intérieur le constatera de ses yeux ! Naturellement, le retour lui posera quelques problèmes...





Le sarcophage de régénération: si l'on y reste assez longtemps, on en ressort frais (et vivant) comme un gardon. Ses défauts : il est difficile à transporter car il est en granit et nous le déconseillons aux personnages trop faibles pour soulever le couvercle de l'intérieur. avec moins de 10 en Force, votre sommeil réparateur pourrait devenir éternel !

Le Putois Géant : victime dans sa jeunesse d'un tour de magicien, cette brave bête a maintenant la taille d'un poney. Sa force est en proportion, de même la portée de l'odeur qu'elle dégage. Ceci mis à part, c'est une monture docile et originale.

Vous croyez être au bout de vos surprises ? Il vous reste à voir les stands des particuliers : MJ exposant fièrement des objets de leur fabrication, dont quelques curiosités, dignes de figurer ici.

L'Hydre-Fléau : fléau d'arme à sept boules représentant des têtes de serpent. Une prière à Heraclès transforme cette arme en Hydre véritable !

L'Armure du Gémeau : cette armure de mercure s'adapte étroitement au corps de celui qui la porte et lui permet de se dédoubler en cas de combat.

La cape de Beorn : cette peau d'ours confère à l'aventurier qui la porte le pouvoir de se méta- morphoser en ours.

L'Eventail d'Illusion : quiconque l'agite peut prendre n'importe quelle apparence aux yeux d'autrui. Mais cette nouvelle apparence doit avoir à peu près la même taille que l'éventeur illusionniste...

Arrêtons-nous là ! Ce compte-rendu pourrait remplir tout un numéro de Graal Hors-Série *(NDLR : Chiche ?)*. Mais point trop n'en faut et je vous conseillerais plutôt de ne pas manquer l'Edition 90 du Salon : Il sera spécialement consacré aux **objets maudits**. MJ vicieux, vous serez bienvenus !

A l'année prochaine...

PRECISIONS TECHIQUES

Glaive de Justice : épée longue +2, double domages contre les Chaotiques Mauvais et tous les Morts-Vivant. Pouvoir spécial : dégainée au cours d'un procès, elle tourne dans la main du porteur et désigne elle-même le coupable *(Option : elle oblige le porteur à attaquer aussitôt le coupable désigné)*. Les pouvoirs de cette arme ne se manifestent que si le porteur est d'alignement Loyal-Bon.

Main Gauche de Seth : arme défensive que l'on tient de la main gauche comme un bouclier. Lorsque l'adversaire obtient 1 sur son jet d'attaque, la main gauche de Seth bloque son arme et la transforme en vipère des sables (ou autre serpent venimeux du Manuel des Monstres). Le serpent, faut-il le préciser, cherche aussitôt à mordre le malheureux qui le tient par la queue. Cette arme ne manifeste ses pouvoirs que si le porteur est d'alignement Chaotique Mauvais.

Bola Constrictor : cette arme donne trois attaques par tour au porteur (une par tête de serpent). Chaque attaque peut infliger 1 D6 points de dommages. Si les trois attaques portent dans le même round, les lanières s'enroulent sur le cou de l'adversaire et lui arrachent la tête... Une arme à ne pas mettre entre toutes les mains !

Armure maudite : cette armure à plaque +2 se change en poussière oxydée lorsqu'un magicien lance un sort à moins de dix mètres.

Plastron de Rebond : toutes les attaques qui devraient normalement blesser le porteur rebondissent sur l'armure et infligent des dommages à l'attaquant. Mais cet objet extrêmement puissant révèle à l'usage un grave défaut : il se nourrit de la force de son porteur (perte définitive d'un point de force par heure).

Porte de l'Au-delà : lorsqu'une attaque est stoppée par le bouclier, l'arme de l'adversaire et l'adversaire lui-même sont aspirés et disparaissent dans les limbes... simple et radical. *(On considère qu'une attaque est stoppée par le bouclier lorsque l'adversaire manque son jet d'attaque d'un point seulement : par exemple, s'il obtient 15 alors qu'un 16 était nécessaire pour toucher)*.

Robe de Félicité : ce vêtement protège le porteur de la faim, de la soif, de la chaleur, du froid et augmente son charisme de quatre points.

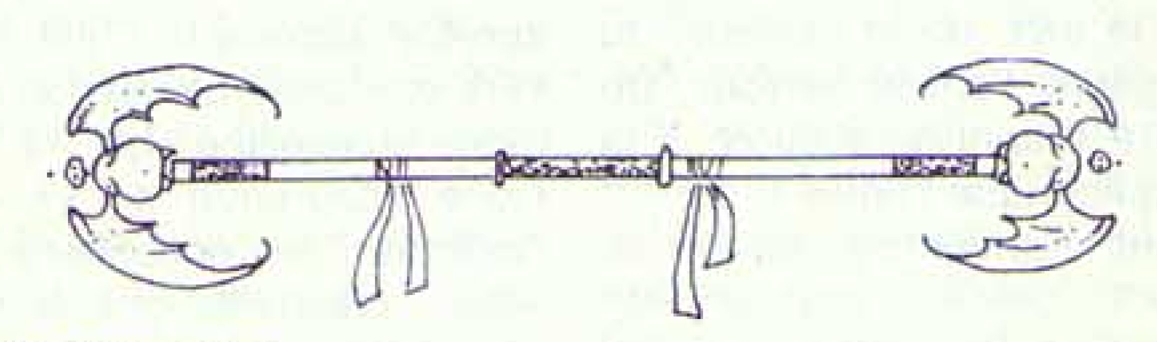
Panda Porte-Bonheur : donne un bonus de +2 à son propriétaire sur tous les jets de dé. Mais si l'animal vient à mourir faute de soins, le bonus se transforme en un malus permanent de -4...

Hydre fléau : une prière à Héraclès transforme cette arme en une hydre à sept têtes. Au bout de dix tours, elle reprend sa forme première. L'hydre va d'abord se jeter sur vos ennemis, mais attention ! Si elle massacre tous vos adversaires en moins de dix tours, elle se retournera contre vous et vos compagnons.

Armure de Gémeau : CA O, peut se séparer du porteur et combattre avec ses armes, pendant dix tours maximum, sous la forme d'un golem de mercure dont les caractéristiques sont les suivantes :

PTACO : 9, AC : 0, PV : 60,
Dommages : 2-16 (ou par armes)

Le Golem de mercure peut être touché par des armes non magiques. S'il tombe à O PV, l'armure est définitivement détruite.



Sylvain Fontanaud

AVENTURE 89

Avec le vélo Tout Terrain Peugeot - ses pneus solidement cramponnés au sol - les horizons prennent du relief. Plus d'obstacles pour les échappées sauvages à travers champs. A l'aise partout... Les kilomètres à pied, c'est dépassé. Les paysages ne s'essoufflent pas, le cœur bat, le plaisir est de la fête. L'aventure vous tente...

VTT PEUGEOT

Pour Vivre à Pleine Mode !

